3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.69
特快专递
太鼓之达人DS
恋爱方块
R-Type战略版
钢铁地平线
NARUTO
最强忍者大结集5
掌上推理秀
—「名侦探柯南」游戏回顾
侦探 神宫寺三郎DS
古老的记忆 NDS
剧情攻略
洛克人ZX 降临
深入研究 NDS
怪物农场DS
完全攻略 NDS
PSP改良版E3发布会
超级玩家
《塞尔达传说 幻影沙漏》
海王神殿0秒通关
PSP

掌机王SP 幸运大抽奖

特等奖

NDSL主机 1名

PSP主机 1名

一等奖

MD Max掌机 3名

最新掌机FC 3000（OS升级版） 3名

二等奖

M3DSS烧录卡 3名

SC-SD震动版烧录卡 2名

SC-miniSD烧录卡 2名

SCL震动版烧录卡 2名

EZ5烧录卡 2名

三等奖

北通NDSL硅甲468 BTP-6468 1名

北通NDSL布包426 BTP-6426 1名

北通NDSL贴膜416 BTP-6416 1名

黑角PSP水晶幽浮套装 BH-PSP07737 1名

黑角NDSL晶彩保护壳 BH-DSL09817 1名

黑角PSP五星幽浮套装 BH-PSP07301 1名

参与方式： 只要在2007年8月23日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中149页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第71辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站

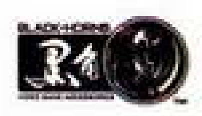


广州市京仕敦电子科技有限公司



龙漫电玩

ezflash EZflash小组



黑角电子有限公司

GBalpha GBalpha（中国）有限公司



本辑特别关注



侦探 神宫寺三郎DS 古老的记忆

剧情攻略

NDS

P72

本篇6大剧本完全介绍
带你体验老牌推理游戏的优秀剧情

P46

掌上推理秀

——《名侦探柯南》游戏回顾

离奇凶案、少年侦探
十年系列动漫连载
十年系列游戏相伴
和掌机一同走过来的柯南
一起回顾“《名侦探柯南》系列”在掌机上的游戏之路……

洛克人ZX 降临

完全研究

挖掘游戏深藏的秘密

NDS

HARD模式流程详解
全隐藏任务介绍
全道具取得条件公开
全磁盘详细获取地点一览

P107





VOL.69

美术总监：吴松
封面画师：变色猪

口袋光环Vol.69



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准，以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

CONTENTS

感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

新闻热点

事件 EVENT GB时代宣告终结，Gameboy品牌停止使用

在任天堂的携带主机NDS主机公布之时，业界曾一时传出NDS只是任天堂在掌机市场的过渡产品，而真正的Gameboy后续机种正在开发当中，并一度传出GBE等代号。但是，如今看来这些猜测都是错的。

近日，任天堂北美（NOA）市场部总裁乔治·哈里森在接受采访时对于Gameboy系列的未来作出了回答。目前被称为任天堂第三支柱的NDS凭借其取得的骄人成绩，将取代历史悠久的Gameboy系列品牌，并将成为公司未来发展的重点。

“今年，在我们的市场运营中，你将不会看到有关任何Gameboy系列的推广活动，”哈里森委婉地说道，“至于我们是否会在未来的某一天重新启用Gameboy这个品牌，目前还很难说。”他接着说道，“此前，我们将新产品命名为Nintendo DS无疑是一次极大的冒险，但以岩田先生的观点来看，如果我们试图用我们的新产品开拓新的领域，我们就不能沿用系列的名字，而必须重新进行命名。于是我们不得不放弃我们在掌机领域所拥有的宝贵品牌——Gameboy。”

1989年4月21日，初代Gameboy（ゲームボーイ，简称GB）发售，这是日本任天堂公司开发的一种可换卡式掌上游戏主机，由著名的任天堂硬件三杰之一的横井军平设计开发。具有反射式四灰阶液晶屏幕，使用可以随时更换的游戏卡存储游戏，并可以通过通信电缆与其他的Gameboy通信，进行联机对战。随后Gameboy又在体积、屏幕等多方面进行改进推出过GBP、GBC等改良机型，而其后的GBA也采用了Gameboy这个品牌。时至今日，Gameboy这个品牌已经使用了18年之久。

Gameboy系列主要产品表
— Gameboy
— Gameboy Pocket
— Gameboy Light
— Super Gameboy
— Super Gameboy 2
— Gameboy Color
— Gameboy Advance
— Gameboy Advance SP
— Gameboy Player
— Gameboy Micro

硬件 HARDWARE 新型PSP首发大打色彩战，老型号PSP价格调整



日前，SCEJ公司在于2007年7月17日召开的“PlayStation Premiere 2007”中正式宣布，新型PSP主机（PSP-2000）将于2007年9月20日正式发售，售价为19800日元。

SCEJ在会上宣布，新型PSP主机的首发颜色除了E3 2007展会中公开的钢琴黑、陶瓷白、冰晶银三种外，还将追加“Blume series”系列的三款新色彩主机。在德语中，Blume即为“花”的意思，所以这三款新色彩主机分别都以花卉的名称进行命名：蔷薇粉，薰衣紫和费利蓝（Felicia amelloides，费利菊），价格同样是19800日元。这次新型PSP主机在首发时即推出六种颜色可以说是史无前例了。“Blume series”系列PSP主机以浅色彩的三色变奏带给玩家一种淡雅清新的时尚感。

另外，PSP-2000专用的4种影像输出连接线“AV线”（2200日元）、“S端子线”（2200日元）、“D端子线”（2800日元）、“色差线”（2800日元）以及专用耳机（附遥控器，2800日元）都将在9月13日发售。与此同时，SCEJ宣布老型号PSP-1000主机在日本市场的售价将于7月18日开始变更为开放价格。

软件 SOFTWARE

"《传说》系列"新作四连发，两款登陆掌机

NBGI公司于2007年7月20日召开了2007年度"《传说》系列"新作发表会，会中正式发表面向NDS、Wii、PS2、PSP四大平台的4款"《传说》系列"最新作。NBGI公司总经理吉积信在现场发表了2007年度"《传说》系列"的展望，并宣布本年度"《传说》系列"的主题是"挑越"，其意是"进行新的挑战和超越"。



首先公布的是2007年度"《传说》系列"再次登陆NDS的全新作品：《无瑕传说》（テイルズ オブ イノセンス），本作预定于2007年冬季发售。据《无瑕传说》的制作人大馆隆司介绍，担任本作开发的是Alfa System公司，该公司曾经参与开发过GBA的《换装迷宫2》等"《传说》系列"游戏，并几乎是与PSP《世界传说 光之神话》同时开始了本作的开发。



《无瑕传说》是继《风雨传说》之后的第二款"《传说》系列"NDS作品，此次也将采用3D画面。战斗系统是以《深渊传说》所采用的FR-LMBS系统为基础，并融合了PS2《宿命传说》中的AR-LMBS系统，构成了全新的"DS-LMBS"（Dimension Stride-LMBS，暂名）系统。本作的主题歌同时锁定KOKIA演唱的《Follow The Nightingale》。

《无瑕传说》的故事背景

在长久持续的世界规模战乱中，
王都莱格努姆以其优势始终保持着和平。
但是拥有超常能力的人类"异能者"出现了，
他们的强大力量使人们恐惧并厌恶。
于是，王都莱格努姆实行了"异能者逮捕适应法"，
开始抓捕这些异能者。
就在此时，王都莱格努姆的商家之子卢卡察觉到存在于自己体内的异常能力……



另外一款登陆掌机的"《传说》系列"作品是《重生传说》，也就是PS2版本《重生传说》的移植版，不过本作在登陆PSP后画面将变为16：9，还将追加鉴赏模式和原创内容，预定于2008年初发售。此外另外的两款传说新作是《仙乐传说 兰塔特斯科的骑士》（暂名）和《宿命传说 导演剪辑版》，分别对应Wii和PS2平台。

硬件 HARDWARE

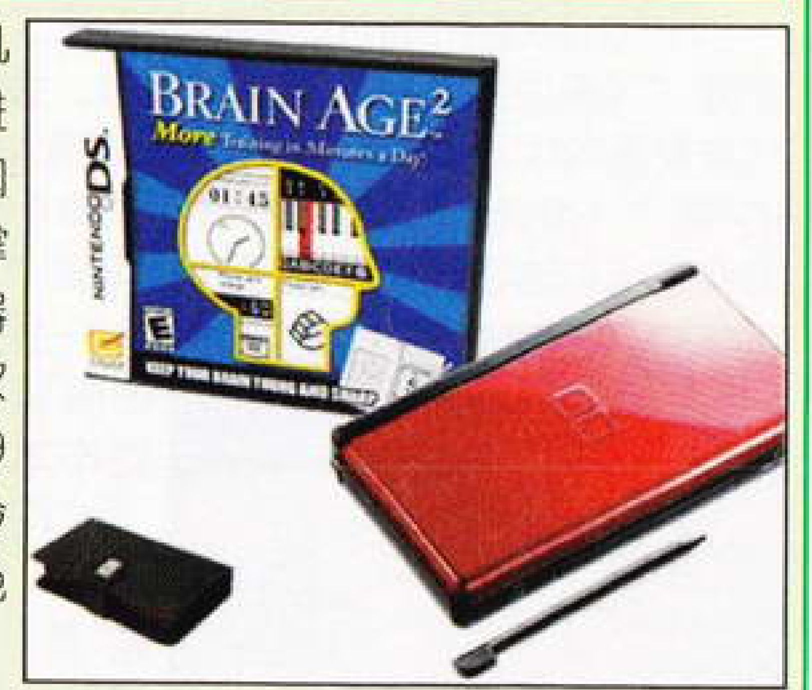
在PSP上看电视，索尼公布PSP用数字电视接收器

索尼官方在日前召开的PlayStation东京发布会上公开了新版PSP的一项新业务——数字电视播放业务，同时公布了对应新PSP的周边产品PSP电视信号调谐器（PSP-S310）。这种电视调谐器可以通过USB接口方便地与PSP主机相连，重量仅为17克，非常适合出门携带，但只能够与新版PSP兼容。另外，由于该项业务只对应ISDB-T数字信号广播标准（日本于1996年开始自主研制并推广的数字电视标准），因此这种调谐器和数字电视播放业务也只对应日本地区的PSP用户。



PSP-S310电视信号调谐器将与新PSP在日本同时上市，价格为6980日元，与市面上销售的低端PC用电视信号调谐器的售价基本持平。

硬件 HARDWARE 新颜色！红黑双色限定版NDSL北美登场



在PSP大打颜色攻势的同时，非常善于在主机颜色上做文章的任天堂也没有闲着。为了庆祝《进一步成人脑力锻炼》的推出，北美地区（包括美国和加拿大）将会推出新的黑红双色限定版NDSL掌机和《进一步成人脑力锻炼》一起捆绑销售。机器的上半部机壳是暗金属红色，下半部是黑色。这次的销售套装还将免费赠送一个携带盒，售价149.99美元。北美版的《进一步成人脑力锻炼》将会在今年的8月20日正式推出，届时我们就能一睹红黑双色NDSL的风采了。

硬件 HARDWARE 《危机之源 最终幻想VII》主机同捆版浮出水面！限量77777套！



之前Square Enix曾宣布PSP平台即将发售的独占大作《危机之源 最终幻想VII》将推出游戏和限定主机的同捆版套装。目前本同捆版终于曝光在众玩家面前了。这



款《危机之源 最终幻想VII》同捆限定版PSP套装被定名为“CRISIS CORE · FINAL FANTASY VII – FFVII 10th Anniversary Limited”，预定和游戏的正式版于2007年9月13日同时推出，价格为25890日元，不过本套装只推出77777套。

此外，这款《危机之源 最终幻想VII》的游戏和限定主机同捆版套装还有一点非常特殊的意义就在于套装中的游戏主题限定版主机是新型号的PSP主机，而新型号PSP主机本应定于2007年9月20日发售的，也就是说拿到这款套装的玩家就可以提前一周时间体验到新PSP的魅力了。



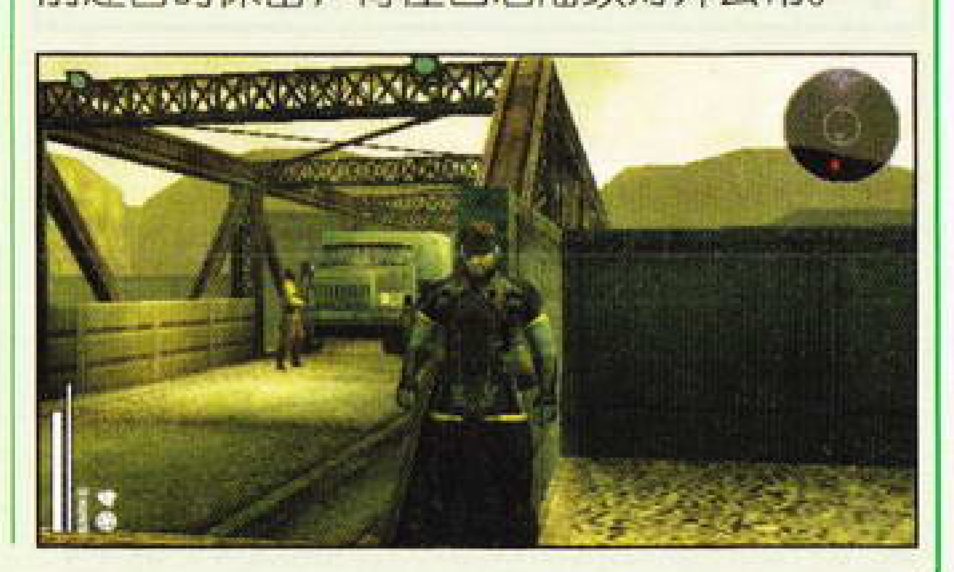
另外，本作作为Square Enix在PSP平台推出的“Compilation of Final Fantasy VII”计划最后一弹，备受玩家的瞩目，发售前的预约量自然也不会少，推出预约特典也是情理之中。目前本作的预约特典终于公布，预约本作的玩家将会得到“FF VII 10th Anniversary 耳机”，上面绘有《最终幻想VII》10周年纪念的插画。本耳机将会有银色和黑色两种颜色。同捆版套装加上预约特典，足可见本作前期造势的华丽了。

【CRISIS CORE –FINAL FANTASY VII– FFVII 10th Anniversary Limited】	
发售日	2007年9月13日（星期四）预定
价格	25890日元（含税）
包装内含	PSP「CRISIS CORE –FINAL FANTASY VII–」游戏一套
	新型PSP（PSP-2000ZS）FINAL FANTASY VII 10th Anniversary Editio一台
	剑型PSP挂绳一条

软件 SOFTWARE 网络联机计划启动，PSP《潜龙谍影 掌上行动 加强版》公布

日前，Konami公司游戏制作人小岛秀夫在索尼举办的PlayStation东京发布会2007上展示了《潜龙谍影4》（MGS4）的首个实际游戏试玩，此外会上小岛秀夫还宣布了新计划，即《MGS》网络联机计划和PSP版《潜龙谍影 掌上行动 加强版》。

在会上，小岛秀夫为与会者展示了一段《潜龙谍影 掌上行动 加强版》的新影像，这是关于PSP新资料篇的一段宣传影像。加强版中将包含新的可使用角色、新任务关卡、新游戏模式以及操作指南，此外还将提供一个新的单机游戏模式。影像中还暗示，加强版将包含一些全新要素，而这些要素目前还暂时保密，将在日后陆续对外公布。



软件 SOFTWARE “《DJ Max》系列”制作公司 Pentavision与NeoWiz发表PSP动作射击新作《S4 携带版》

以人气音乐游戏“《DJ Max》系列”作品而闻名的韩国游戏公司Pentavision与NeoWiz即将再次联手出击，为玩家带来一款新作《S4》，这是一款近未来风格的动作射击游戏，将登陆PSP掌机以及PC平台。



在本作中担任“《DJ Max》系列”作曲的音乐家们将加入《S4》的音乐制作阵营，喜欢“《DJ Max》系列”的玩家又有耳福了，相信在这款与“《DJ Max》系列”完全迥异的游戏作品中，我们依然能够聆听到悦耳的音乐。另外，“《DJ Max》系列”中的角色也将在游戏中登场。

《S4》的PSP版将被命名为《S4 携带版》，预定于2008年发售。

新闻短讯

SEGA发表NDS“《哆啦A梦》系列”最新作

日前，SEGA公司宣布面向NDS主机推出“《哆啦A梦》系列”新作《哆拉A梦 野比太和绿之巨人传DS》，《哆拉A梦 野比太和绿之巨人传DS》将是一款动作游戏，是以电影《哆拉A梦 野比太和绿之巨人传》为蓝本改编的，预定2008年春发售。

创意无限！霸气十足！玩家自制《战神》版PSP现身

近日，著名的购物网站ebay上惊现一款玩家自己改装的《战神》版PSP。这台独特的PSP不仅颜色被喷涂成了古旧的铜色，还将LR键改成了泛出幽幽血光的红色。机壳背后的PSP碟仓盖被修改成半透明的红色，周围还装饰了锁链。加上中间大大的Ω标志，可以看出改装的玩家非常用心。目前这台机器的价格已经拍到了350美元，离拍卖截止还有一周时间，不知道最后谁会买下它，用它来迎接今年即将到来的《战神 奥林匹斯之链》。



关注数字

1800万

NDS系列主机日本本土累计售出1800万台

日本Enterbrain公司近日又公布了新的日本地区电视游戏主机销售状况。报告显示，截止到统计结束的7月15日为止，NDS（包括NDSL）在日本国内的销量突破了1800万台（NDS目前的累计销量为644万7428台，而NDSL则后来居上达到1164万8652台）。

NDS（NDSL）达到这个数字的速度可谓惊人，而在足够的游戏软件支持下，NDS（NDSL）目前的销售状况依旧火爆。

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息
拓展更为广阔的游戏视点

PSP 战锤40000 小队指令
Warhammer 40000: Squad Command
◆THQ◆SLG◆预定2007年第四季度◆美版

NDS 战锤40000 小队指令
Warhammer 40000: Squad Command
◆THQ◆SLG◆预定2007年第四季度◆美版



PC平台上的著名游戏系列"《战锤》系列"终于有向掌机界进军的打算了，美国THQ公司垂涎于现在愈来愈火的掌机市场，便计划在今年年底推出掌机版的《战锤》。游戏仍然讲述人类与外星种族之间所发生的惨烈的战争故事。由于掌机不像PC平台，其有限的机能还不足以应付复杂激烈的即时战斗，所以游戏制作者将游戏类型改修为回合战略制。官方还表示，这两部作品将充分考虑NDS与PSP的特点进行来制作，比如NDS独特的双屏显示和触摸操作将更有利于指挥，而PSP版则拥有比NDS版更优秀的声光表现。两个版本的游戏中都包括有单人模式和多人联机模式，其中已经确定单人模式中有13个关卡，而多人模式中有9张地图供玩家选择。（文：软饼干）



深受好评的科幻即时战略游戏
从PC游戏平台转战掌机平台！

NDS 乒乓特种兵
Balls of Fury
◆DSI Games◆SPG◆预定2007年第三季度◆美版



大家肯定都打过乒乓球，但有关乒乓球的游戏可不一定都玩过哦。还记得X360上的那款惊世骇俗的乒乓球游戏吗？那绝对是纯炫耀机能用的。如今我们掌机玩家也即将能玩到以乒乓球为主题的游戏了。本作是由同名喜剧电影《乒乓特种兵》改编，讲述了一个秘密社团所组织的地下乒乓球赛，那里充满着残酷的竞争和高额的赌注。一位穷困潦倒的退役乒乓球运动员被FBI特工征召，准备渗透进地下乒乓球比赛组织内执行一项特别任务。在游戏中，玩家要把触控笔当做球拍来完成发球和回球动作，凭借敏锐的眼光和超人的反应来击败各路好手，直至获得最后的胜利。出生于乒乓球强国的我们玩这样一款搞笑的乒乓球游戏还真是一件挺有意思的事。（文：软饼干）





老外也打乒乓球？
超搞笑乒乓球游戏即将于玩家见面

PSP 落银城
Silverfall

◆Atari◆A·RPG◆预定2007年8月3日◆欧版



由于PSP的机能限制，本作无法像PC版《落银城》那般拥有华丽的场景和人物造型，游戏制作者不得不着手将整个游戏系统进行改造。首先玩家将不能依靠鼠标来进行操作，取而代之的是利用PSP滑杆来操纵角色人物。游戏视点将固定在角色身后，这其中也将细分为两种，一种是经典的"大菠萝"式的俯视视点，玩家可以观察到更多的场景；而另一种则是普通的第三人称视点，玩家相当于站在角色身后观察整个场景。

本作拥有高自由度和人物定制功能，游戏中拥有人类、精灵、哥布林和巨魔四大种族。而技能树则简化为战斗、魔法、技术三种，细分的话又可以分为八个分支。本作另外一个很特别的变更便是取消了同伴系统，这也许是为了考虑让场景中能出现更多的敌方角色。为了弥补丢失的同伴系统，本作强化了连续技的使用，华丽的连续技将为游戏增添一份色彩。接着还是因为PSP内存的限制，制作者不得不抛弃开放式场景的想法，进而改成了任务关卡制，在任务中玩家可以通过查看冒险日志来获知信息。最后要称赞一下本作的美工，具有卡通风味的画面为玩家营造了一个华丽出色的魔法世界。（文：软饼干）

经典魔幻大作登陆掌机平台
针对PSP便携特性而精心制作




NDS 使命召唤（暂名）
Call of Duty

◆Activision◆FPS◆预定2007年第四季度◆美版

喜欢二战射击题材游戏的玩家一定知道"《使命召唤》系列"，就算是不玩FPS游戏的玩家相信也是如雷贯耳。NDS版《使命召唤》与家用机版《使命召唤4 现代战争》的世界观保持一致，游戏主题从二战转移到了现代战争，游戏制作者营造了一个虚构的世界：由于极端的军事组织头目发动了一场战争，并在中东地区建立了军事基地，所以由玩家扮演的英国皇家空降特勤队或美国海军陆战队的队员采取了军事行动。玩家可以有选择性地扮演机炮手、黑鹰小队成员等角色，以他们的视点拿起现代化的武器装备置身于讲究高科技的现代战争中。



本作从去年秋天开始就已经在秘密开发中，由于游戏引擎出色，本作将拥有令人满意的帧率。大量运用的战地音效也会使玩家的临场感也大大提高。借助NDS的触摸屏，游戏的操作会较为简便，玩家可以利用触控笔来进行精确瞄准。NDS下屏将会显示地图和敌我双方的位置。本作可以四人同时进行游戏，并且支持一卡多人联机。制作人表示本作的制作过程非常刺激，他们已经设置了很多有意思的任务，这些任务能让玩家在充满危机的环境下体验战争的残酷。（文：软饼干）



战争名作系列首登NDS平台
表现如何我们拭目以待！

日本 TOP GAMES 10 掌机软硬件周间销量榜

《塞尔达传说 幻影沙漏》继续蝉联冠军宝座，从发展势头来看，本作很有可能成为继《时之笛》之后又一款日本销量突破百万的《塞尔达》作品。在NGC上颇受好评的《豆丁机器人》登陆NDS后销售成绩也不错，以首周5万余套的销量夺得排行榜第2位。在网络上人气鼎沸的《心跳魔女神判》成绩十分理想，SNK说不定已经乐得开始酝酿续作的计划了吧。

软件部分

累计时间2007年7月2日～2007年7月8日

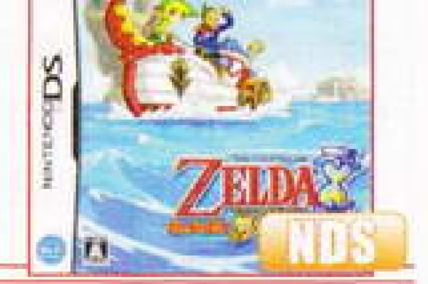


塞尔达传说 幻影沙漏

ゼルダの传说 梦幻の砂时计

周间销量 8万2748套　累计销量 53万1634套

■Nintendo ■A・RPG ■2007年6月23日发售 ■4800日元



2 盛开吧！豆丁机器人 NEW

咲かせて！ちびロボ

■Nintendo ■SLG ■2007年7月5日发售 ■4800日元

周间销量 5万 402套　累计销量 5万 402套　NDS



实践锻炼眼力 DS眼力锻炼

见る力を实践で锻える DS眼力トレーニング

■Nintendo ■ETC ■2007年5月31日发售 ■3800日元

周间销量 3万7208套　累计销量 39万 31套　NDS



富豪街DS

いただきストリートDS

■Square Enix ■TAB ■2007年6月21日发售 ■4800日元

周间销量 3万 516套　累计销量 23万9925套　NDS



心跳魔女神判

どきどき魔女神判！

■SNK Playmore ■AVG ■2007年7月5日发售 ■4800日元

周间销量 2万5459套　累计销量 2万5459套　NDS



进一步成人英语锻炼DS

英语が苦手な大人のDSトレーニング もっとえいご漬け

■Nintendo ■ETC ■2007年3月29日发售 ■3800日元

周间销量 1万7878套　累计销量 38万3326套　NDS

7 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脳を锻える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元

周间销量 1万7831套　累计销量 449万1193套　NDS

8 新超级马里奥兄弟

New スーパーマリオブラザーズ

■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元

周间销量 1万7807套　累计销量 462万3834套　NDS

9 瑞奇与叮当5

ラチェット＆クランク5 激突！ドデカ银河のミリミリ军团

■SCEJ ■ACT ■2007年6月28日发售 ■4980日元

周间销量 1万6724套　累计销量 5万6253套　PSP

10 马里奥赛车DS

マリオカートDS

■Nintendo ■RAC ■2005年12月8日发售 ■4800日元

周间销量 1万5583套　累计销量 226万5087套　NDS

硬件部分

累计时间2007年7月2日～2007年7月8日

硬件名	周间销量	2007年累计销量	总销量
NDSL	11万9636台	398万6823台	1151万2861台
PSP	3万5181台	110万2452台	561万5106台
GBM	658台	2万4937台	57万7337台
GBASP	476台	2万3153台	593万5923台
NDS	188台	1万1567台	644万7273台

欧美掌机游戏排行榜 TOP 10

欧美市场扫描，关注流行趋势

英国PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年7月7日～2007年7月14日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	VR网球3 Virtua Tennis 3	SEGA 2007.3.30	SPG
2	哈利·波特与凤凰社 Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA Games 2007.6.29	ACT
3	横行霸道 自由城故事 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games 2005.10.28	ACT
4	加勒比海盗 世界尽头 Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney 2007.5.22	ACT
5	潜龙谍影 掌上行动 Metal Gear Solid Portable Ops	Konami 2006.12.5	ACT
6	斯巴达300勇士 荣耀征程 300: March to Glory	Warner Bros. 2007.3.30	ACT
7	彩虹六号 维加斯 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft 2007.6.29	FPS
8	横冲直撞76 Driver'76	Ubisoft 2007.5.11	RAC
9	瑞奇与叮当5 Ratchet & Clank: Size Matters	SCE 2007.5.11	ACT
10	海豹突击队 火线小组2 SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEA 2007.6.15	ACT

除了《哈利·波特与凤凰社》的排名上升了两位外，其余PSP游戏的销售情况都较为平稳，与7月初相比，排位几乎都没有发生变化，依旧是几款重头游戏活跃在市场上，领导着整个PSP游戏市场的走向。

英国NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年7月7日～2007年7月14日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	进一步成人脑力锻炼 More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo 2007.6.29	ETC
2	成人脑力锻炼 Dr Kawashima's Brain Training	Nintendo 2006.6.9	ETC
3	料理妈妈 Cooking Mama	505 Game Street 2006.12.8	ACT
4	怪物史莱克3 Shrek the Third	Activision 2007.6.22	ACT
5	哈利·波特与凤凰社 Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA Games 2007.6.29	ACT
6	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006.6.30	ACT
7	触摸大师 Touchmaster	Midway 2007.7.6	PUZ
8	动物园大亨 Zoo Tycoon DS	THQ 2005.11.11	SLG
9	索尼克 冲刺 Sonic Rush	SEGA 2005.11.18	ACT
10	任天狗 斑点狗和朋友们 Nintendogs: Dalmatian & Friends	Nintendo 2006.6.16	ETC

“《成人脑力锻炼》系列”在英国的情况与澳洲差不多，从排名就能领教到《脑白金》风暴的威力，良好的销售势头真是羡煞旁人。榜内其余游戏除了有微小的排位变动外，基本上没什么大的波动。

澳大利亚PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年7月9日～2007年7月15日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	瑞奇与叮当5 Ratchet & Clank: Size Matters	SCE 2007.5.24	ACT
2	哈利·波特与凤凰社 Harry Potter and the Order of the Phoenix	EA Games 2007.6.28	ACT
3	美国职业摔交联盟2007 WWE Smackdown Vs Raw 2007	THQ 2006.12.15	SPG
4	V8超级房车赛3 交火 V8 Supercars 3: Shootout	Codemasters 2007.2.23	RAC
5	海豹突击队 火线小组2 SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEA 2007.6.21	ACT
6	VR网球3 Virtua Tennis 3	SEGA 2007.3.29	SPG
7	火爆狂飙 统治者 Burnout Dominator	EA Games 2007.4.26	RAC
8	2006 FIFA世界杯 2006 FIFA World Cup	EA 2006.5.19	SPG
9	加勒比海盗 世界尽头 Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney 2007.5.24	ACT
10	龙珠Z 真武道会2 Dragon Ball Z: Shin Budokai	Atari 2007.6.29	FTG

SCE大作《瑞奇与叮当5》与EA公司的《哈利·波特与凤凰社》继续统领澳洲PSP游戏市场。《V8超级房车赛3》这款拥有澳洲地方特色的赛车游戏继续受到玩家的追捧，销售势头强劲，窜到了销量榜第三的位置。《2006 FIFA世界杯》这款很早就推出的足球游戏居然也挤进了前十名，有点不可思议。

澳大利亚NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年7月9日～2007年7月15日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	口袋妖怪 钻石 Pokemon Diamond	Nintendo 2007.6.21	RPG
2	口袋妖怪 珍珠 Pokemon Pearl	Nintendo 2007.6.21	RPG
3	进一步成人脑力锻炼 More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo 2007.7.5	ETC
4	成人脑力锻炼 Kawashima's Brain Training	Nintendo 2006.6.16	ETC
5	冰河世纪2 消融 Ice Age 2: The Meltdown	VU Games 2006.3.31	ACT
6	小龙斯派罗 暗影遗产 Spyro Shadow Legacy	VU Games 2005.11.4	ACT
7	汽车总动员 Cars Platinum	THQ 2006.7.14	RAC
8	怪物史莱克3 Shrek the Third	Activision 2007.6.6	ACT
9	猫猫 Catz	Ubisoft 2006.12.7	ETC
10	贝兹 永恒之钻 Bratz: Forever Diamondz	THQ 2006.11.23	A·AVG

《口袋妖怪》的两个版本继续占据着排行榜头两名的位置。“《成人脑力锻炼》系列”的两款游戏占据了第三、第四的位置，《脑白金》风暴的影响力真是无法估量。排行榜内的其他游戏都是一些名不见经传的二流游戏，这些游戏在亚洲几乎没什么吸引力，也只有欧美玩家青睐这些游戏。

GOLDEN EYES



掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

本次点评的PSP游戏只有《恋爱方块》一款，并且称不上什么大作，喜欢休闲小游戏的PSP玩家如果喜欢这种风格不妨尝试一下。NDS方面，《怪物农场DS》和《侦探神宫寺三郎》都是在国内受众面比较窄的系列，但是游戏的水准还是有所保证的，玩起来也比较让人放心。《太鼓之达人DS》的推出又为NDS增添了一款优秀音乐游戏，无论单人模式还是多人模式都乐趣十足。

POCKETGAMES

恋爱方块

マワスケス Based on "Carton-Kun"

UMD■Irem■PUZ■2007年7月19日■1～8人■无对应周边



画面 / 音效 / 系统

马修：虽然定位为休闲游戏，但本作比起许多同类作品在玩法上还是很有特色的，比如双人合作模式和技能系统的加入等。另外游戏里的单机模式内容十分厚道，光是收集要素就能让人"抓狂"，为了得到一样东西而反复攻略同一关的情况会经常出现，相当考验耐性。最后要说一下，要彻底了解本作标题的含义，还是建议找个异性朋友一起联机体验一下。（笑） 推荐

米酷：本作以方块游戏为基础，加入占卜、恋爱等要素，对女性玩家来讲恐怕有不小的吸引力吧。游戏的玩法比较简单，只要移动光标变换选定方块的角度，将方块上的图案连接成规则形状就可以消除，不过想完成单人模式多达100个对手的挑战以及对手特征收集还是要费一番工夫的。本作最有特色的还在于双人的合作模式，可是非常考验双方之间配合的哦。

LIKY：创意不错的益智游戏，让几个固定的图形通过旋转拼出正方形或长方形，很考验玩家的"平面几何"水平。本作充分具备了益智游戏应该具备的基本要素——规则简单，上手容易，但是要想玩好却不那么容易，挑战性还是非常高的，尤其是与CPU对战时的节奏非常紧张刺激。游戏中的那些角色非常可爱，也为本作增添了一些亲和力，值得一试。

怪物农场DS

モンスターファームDS

卡片(512Mb)■Tecmo■SLG■2007年7月12日■1～2人■对应任天堂Wi-Fi网络连接



画面 / 音效 / 系统

羽纹：作为广受欢迎的育成游戏，本作简洁明快的画面和遐意的音乐都令人在游戏过程中保持着一种舒畅的心情。怪物们多种多样的诞生方式是一大亮点，游戏没有烦琐的系统，从未接触过该类型游戏的玩家也能轻松上手。要说游戏的缺陷，当属怪物的育成过程略显缓慢，农场训练怪物经常会出现失败的情况，而且部分能力即使经过了苦练在战斗中也得不到明显的反映。

子轩：最传统的怪物育成类游戏，比起系列之前的作品，在育成系统上并没有发生什么太大的变化。不过利用触控笔画出符文和利用麦克风输入声音培育出怪物的设定比较有意思，随时想到一个符号或者一句话都可以输入进去，看看能变出什么怪物来。不过，游戏的战斗部分比较单调，怪物的育成又相当消耗时间，如果玩家没有毅力的话是很难体会到游戏乐趣的。 推荐

琉璃：本作作为系列十周年的纪念作品，集成了系列所有作品的系统，再加上NDS的触摸屏，很容易就能让人在熟悉中找到新鲜感。全新的诞生系统非常有趣，玩家们通过各种各样的尝试都能诞生出怪物，带给了系列FANS很多惊喜。游戏的画面非常清新，音效也是一如既往地活泼可爱，适中的难度也让能让新玩家轻松上手，不过烦琐的训练过程是本作的一大弊病。

侦探 神宫寺三郎DS 古老的记忆

探偵 神宮寺三郎DS いにしえの記憶

卡片(512Mb)■Arc System Works■AVG■2007年7月19日■1人■无对应周边



NDS

画面
音效
系统

雷伊 对于喜欢推理游戏的玩家来说，本作的收藏性是毋庸置疑的，游戏中收录了12个剧本，分量绝对能够令人感到满足。游戏的剧情自然没得说，每一个剧本的长度拿捏得非常好，不会让人感到冗长。不过令人遗憾的是，游戏在系统方面还需再加大创新力度，和其他同类游戏相比，本作更像是在看电子小说，游戏中的谜题有些形同虚设，"推理"的爽快感体现得不够到位。 推荐

晓月 这一在国内名气不是很响的AVG游戏素质非常不错，正篇6话＋谜之事件簿6话让本作异常充实，配合上隐藏的"密码"要素，让玩家可以过足侦探瘾。主角的人格较大众化，没有太过夸张的发想，因此剧本在整体逻辑上很严密。但本作的缺点也恰恰因为系统过为朴实，导致流程中几乎没有兴奋点，也就是通称的"游戏性不足"，基本上只适合剧情派玩家了。 推荐

琉璃 收录了历代经典作品的本作素质还算不错，丰富的剧情及缜密的逻辑让人有一玩就不想停下的冲动。相较于一些较为夸张的侦探类作品，本作朴实的剧情让人能有较好的代入感，但时间长了难免会觉得有些平淡。本作中还收录了系列各代作品的基本情况见解和人物图鉴，对FANS来说有很高的收藏价值。不过本作对日语的要求很高，这算是国内玩家的一个遗憾吧。 推荐

NARUTO 疾风传 最强忍者大结集5 决战!"晓"

ナルト 疾风传 最强忍者大结集5 决战!"晓"

卡片(512Mb)■Takara Tomy■ACT■2007年7月19日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接



NDS

画面
音效
系统

琉璃 不得不说，本作是个相当失败的FANS向作品。僵硬的打击感，不体贴的操作设定，单调的角色攻击动作以及失败的系统绝对会让非FANS玩家望而却步。游戏的难度设定也比较不合理，游戏的初期和后期似乎维持着同样的难度，一开始不容易上手，玩到后面又觉得单调重复。要说本作的惟一的亮点，那么只有那些还算华丽的必杀了，配上角色语音，多少也算有个安慰吧。

宇轩 本作是《火影》动画进入《疾风传》以来的第一部NDS作品，在剧情方面也大致跟着动画版走，讲述了围绕着"晓"集团的一系列战斗。剧情的推动方式从前作的任务制又回到了传统的关卡制，不过实质却没多大变化，打斗手感依然不强，要用到触控屏操作的部分玩法依然显得很单调。这些都注定了本作还是摆脱不了被定为纯FANS向作品的阴影。

晓月 经历4代的改革失败后，本作的主线重新回到2D清版ACT的老路上，而把4代的乱斗游戏方式独立为联机模式。然而系统上的换汤不换药已让本作彻底沦落为纯FANS向游戏。如果一款游戏的最大亮点是对应Wi-Fi而不是内容本身，确实有些可悲。手感一如既往地僵硬，系统一成不变地单调，极端一点说如果你对原作动漫没爱，就可以无视本作了。

太鼓之达人DS

太鼓の达人DS タッチでドコドン

卡片(256Mb)■NBGI■MUG■2007年7月26日■1～4人■无对应周边



NDS

画面
音效
系统

宇轩 《太鼓之达人》的正统作品终于登陆NDS，新颖的触控操作方式，让一直没有买太鼓周边却对系列情有独钟的玩家体验了一把扎扎实实敲太鼓的感觉。虽然限于机能和容量的限制，游戏的音质可能达不到理想的效果，但在选曲的质量和数量上却依然保持了系列的一贯高水准。游戏的多人模式相当有意思，多种规则的设定以及道具的加入让其着实"激烈"了不少。 推荐

马修 用敲触摸屏模仿打鼓是本作的重要卖点，而实际操作起来比预想得要好得多，不过初次接触可能要稍稍熟悉一下，传统的按键操作则给了玩家更多的选择。玩家准备的选曲方面因为继承了系列一贯的多风格多类型路线，而使得大多数人都可以找到自己喜欢的歌曲，加入的《超级马里奥兄弟》的经典BGM对于NDS玩家来说，无疑更是亲切。 推荐

雷伊 "《太鼓》系列"推出了这么多作，在系统方面的进化程度一直都不高，不过本作的触摸操作的确给玩家们带来了新的感觉。在选曲方面，除了来自任天堂的几首经典BGM外，其他都没有太大的惊喜，J-POP方面甚至让人感觉有些诚意不足。令人匪夷所思的是，太鼓符号在NDS的上屏移动的时候帧数好像不是很高，看着很容易让人头晕，实际效果不亚于PSP版的残像。

燃烧吧！热血旋律魂 押忍！战斗！应援团2

NDS

燃えろ！熱血リズム魂 押忍！闘え！応援団2

◆Nintendo◆MUG◆2007年5月17日◆日版

◆1～4人◆4800日元◆对应NDS震动卡◆1Gb

黄金眼评分 25 游戏时间：无限

文 宇轩

黄金眼 REVIEW

气轻に应援

如果哪一天，要评NDS上最好玩的音乐游戏，我会投《应援团》一票；如果哪一天，要评掌机历史上最好玩的音乐游戏，或许我还是会投《应援团》。记得刚接触初代的时候，看着长长的标题，差点就把它归为脑白金类的游戏了。谁知它所带来的，却是音乐游戏的革命。《应援团2》在继承《应援团》与其美版《节拍特工》优点之后，又增强了少许对战要素。由于前作的高起点，其素质还是颇为让人满意的。



果敢に应援

"勇敢的少年啊，快去创造奇迹。"不好意思，虽然菊萍姐姐唱的这首中文版《EVA》主题歌完全失去了原作的韵味，但是在这里拖出来唱却另有其意。除了音乐之外，游戏中还有一个值得一说的东西就是每首歌曲前的开场漫画了。每一首音乐的漫画故事都非常有意思，而本段开头的那首歌词就正好反应了它们的主题。比如卖鞋商去宇宙推销堆积产品、新入社的小女孩重振学校合唱部还有年老的桃太郎再次去鬼岛抓鬼等等。虽然有些故事看起来很荒谬，但确确实实地从另一个角度鼓励了我们遇到尴尬的、痛苦的事，千万不能泄气，真实的应援团就在你的心里。

激烈に应援

有人说玩这个游戏纯粹伤屏，没错，本人的NDS就不幸出现了偏屏现象。但是这正从另一个方面证明了游戏极高的可玩性。激烈和热血正是游戏带给我们感动的地方。游戏并不是特别追求音质，甚至可以说有些音乐的效果还不尽人意。比如这首《リルラリルハ》，木村カエラ的原唱风格十分优美舒缓，游戏中将其改为快节奏的热血风格。虽然说和游戏主题相匹配，但听来听去都不是个味道了。不过一旦你投入之后，这些限于硬件机能和版权等等问题的瑕疵都会立刻被连续的爽快点击和热血的画面所掩盖。这就是本作标题"热血旋律魂"的真正含义。

华丽に应援

如果你坚持过了激烈应援，并继续在华丽应援中挣扎，那么什么触控屏损伤、什么腰酸背痛手抽筋都不再是问题。恭喜你！你已经中毒了。

说到难度，本作最令老牌玩家们惊喜的，并不是什么节奏超快的"世界はそれを爱と呼ぶんだぜ"，也不是华丽难度中极其夸张的"Game Over"速度，而是靠总积分出现的"Hidden无圈模式"。看着原本就满屏飞舞的圆圈在眼前一个接一个地消失，即使是有幸能通过华丽应援的玩家也很难从容上手。点击时间没有提示还算可以理解，毕竟能亲自打出这个模式的人对这几首歌曲的节奏已经相当熟悉。但是遇到那些需要连续点击的圆圈也没有提示时就立刻傻眼了。看来游戏制作者在策划的时候，就坚定地想把"背版路线"进行到底了。

难度固然重要，可以说《应援团》要是没有华丽应援中那些爽快的节拍，其吸引程度和可玩性必定大打折扣。但是除了难度之外，《应援团2》并没有给我们带来太多的其他惊喜。只是更换歌曲可能很难让一个音乐游戏系列不停地发展下去，我们希望看到的，是一个不断进化与完善的创意。希望在《应援团3》到来的时刻，我们依然可以朝着天空大喊："应援！大成功！"



汉化讯息台

文 小志
编 马修

近期的汉化游戏非同寻常：东北话版的NDS汉化游戏，PSP上的《JUMP全明星大 乱斗》汉化版——你没看错，这都是新近发布的作品，这些汉化游戏真可谓标新立异，下面我们一起来看看吧。

《瞬感龙珠》完美汉化版

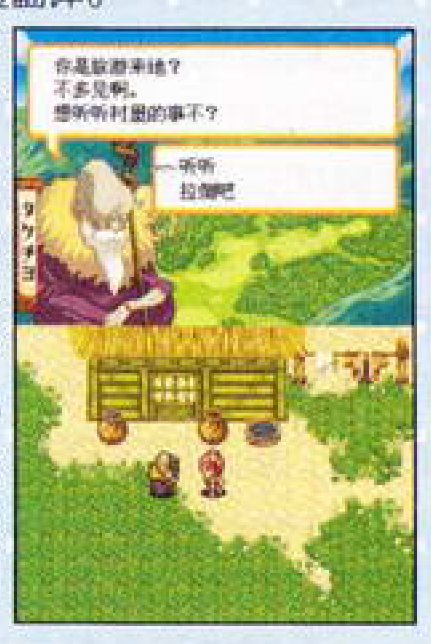
7月14日，E.Wings汉化组发布了NDS上一款以休闲娱乐为主的小品级游戏——《瞬感龙珠》的完美汉化版，本次参与汉化的人员有技术支持：彤の秀人，破解：LAC、M兜，翻译&润色：poppyoyo、聪聪，美工：难拉罐、LANAN、老虎、PS，测试：鬼文、kbmumu，在此感谢他们的辛勤劳动。



《降魔灵符传》东北话概念版

网友gameboytc1986于7月17日在电玩巴士论坛发布了NDS游戏《降魔灵符传》的东北话概念版，gameboytc1986称自己最近心血来潮，就根据教程使用模拟器边看对话边翻译。

根据介绍以及笔者的测试，目前只是汉化了1500字左右，离完美汉化似乎还有一段距离，所以才叫做概念版。不过这仅有的开头部分，已经足够把东北话的有趣部分体现出来了。在此要感谢汉化者的大胆尝试，如果有兴趣联系他，可以加他的QQ(303434687)。



《英雄传说 海之槛歌》简(繁)汉化中文版

CG汉化组7月23日发布了PSP游戏《英雄传说 海之槛歌》简(繁)汉化中文版。

参与本次汉化的人员有falcom、ZXP、moonsun1234、FoxUU、benneyfan、cumar、candy123、crainy、Bill_22、a0287ytl、newzcl等，此外汉化组还特别感谢了提供测试存档的"德斯克雅斯"。在此感谢全体汉化人员的无私奉献。

《JUMP全明星大乱斗》PSP自制汉化版

7月14日，E.Wings汉化组还发布了另一款汉化游戏——《JUMP全明星大乱斗》PSP自制汉化版。这是款同人游戏的汉化版，是以NDS版为蓝本进行制作的。游戏中角色众多，画面和动作流畅自然，游戏人物和战术相对成熟，操作动感十足，易于上手。大家只需把下载好的文件中的"AniMayhem%"和"AniMayhem"文件夹复制到记忆棒"GAME150"或者"GAME"文件夹下即可运行。



《中华雀士 天奉牌娘 封印九尾狐Remix》全文本汉化版

7月21日，APEX汉化组发布了NDS上的麻将游戏《中华雀士 天奉牌娘 封印九尾狐Remix》(本刊译作《中华雀士 天和牌娘 Remix》)的全文本汉化版。据介绍公元前776年7月21日，是世界上第一次奥林匹克运动会在古希腊举行的日子，为了纪念以及迎接2008年北京奥运会，汉化组特地选择在7月21日这天发布汉化游戏。参与本次汉化的人员有破解：DNAsdw、爱影，翻译：鲤鱼王、ICE，文本润色：若梧，汉化组还特别感谢了"云帆"。



随后在7月22日，汉化组又发布了1.01版，该版本中采用了更加准确的专业术语。

本辑的"讯息台"到此就结束了，希望这些新奇的、优秀的汉化作品能够为大家带来乐趣，最后给出本辑相关补丁的下载地址：http://www.tg777.com/Software.asp?id=3978。

文 特约撰稿人 Lancer　编 LIKY　美编 紫枫



与往年一样，今年E3即将来临的时候，各种流言塞满了各种报刊、杂志、网站、BBS，业余爱好者们设计的新款PSP假想图四处流窜，索尼照例否认一切有关新款PSP的流言，但是索尼的Fanboy们照例焦急地引颈期待。终于熬到了7月11日上午，平井一夫走向SCEA E3发布会台前，人们屏住了呼吸，当平井一夫说到了“PSP”的字眼，若无其事地将手伸进了裤兜里——SONY Fanboy们热血沸腾了，这一刻终于等到了，新版PSP要揭开面纱了，索尼要反击了，掌机市场要大变天了……可是当人们定睛一看，握在平井一夫手中的PSP怎么还是那副老脸呢？新的PSP被藏在另一个裤兜里了吗？

有史以来造型变化最小的主流掌机“新机型”就这样大大咧咧地在上千名记者面前露脸了，一模一样的造型让人们目瞪口呆了，接下去的几个数字人们似乎已经听不到了：



重量减轻33%，厚度减少19%——这干瘪的数据远没有花哨的造型来得实在，一直用迷人的工业设计让人边流口水边掏腰包的索尼这次扭头走向了彻彻底底的保守路线。

短短的6天之后，索尼便在日本召开了“PLAYSTATION PREMIERE 2007”，平井一夫再次拿出了PSP-2000，表情微窘地说：“大家乍一看可能会觉得‘没什么变化啊’，可是它真的实现轻薄化了哦！”

当PSP-2000用几乎一成不变的造型向热血沸腾的玩家泼了盆冷水之时，索尼正羞涩地展开它的一系列推广计划：PSP电视卡、视频输出功能、上市三年来最强大的年末大作阵容、与大作捆绑促销……SCEJ执行官佐伯雅司说：“这是PSP的第二次成长期！”

设计进化

一手提拔了久多良木健的前索尼社长大贺典雄曾说：“在索尼，我们假定竞争对手的所有产品与我们产品一样，都拥有相同的技术、价格、性能和特色。惟有设计是独有的，这是我们的产品区别于市场上其他产品的特点。”大贺典雄认为，索尼之所以成功，是因为总能通过卓越的工业设计开发出“触动人心弦的产品”，因此负责工业设计的“创意中心”（Creative Center）在索尼地位显赫，直接由索尼集团创始人盛田昭夫之子盛田昌夫率


■PSP-2000在外形上几乎与老版PSP一模一样。

领。工业设计在PlayStation的历程中也曾发挥了重要的意义，索尼调配了VAIO电脑的设计者后藤祯佑负责设计初代PS的造型，仅PS的手柄造型设计就耗费了他一年多的时间，双握柄角状造型的PS手柄最终成为游戏历史上最成功的工业设计之一，并获得了艾美奖。

PS的设计主题是三个圆圈，PS2的主题是积木，而PSP就像超任机时代的手柄，简单、大方、实用，让人挑不出什么毛病，然而也正是因此让人对其无从下手。在PSP-2000公布之前，想象力再狂野的玩家也肯定不会想到索尼会让新版PSP与它的前辈长得一模一样，网上流传的任何一张新版PSP假想图在索尼这次“以不变应万变”的惊人“创意”面前都要自惭形秽。索尼一直依靠设计花样百出的电子产品勾引人们的消费欲望，但是与索尼电子部门素有仇隙的SCE似乎越来越懒于在外形设计上多做手脚。PS进化之后变成了个子小巧、圆头圆脑的PS One；PS2进化后相貌虽然没有大变，毕竟身形玲珑了许多；而当PS3初公布时，回旋标状的手柄让人笑掉了大牙，人们纷纷感叹索尼的江郎才尽，羞得索尼赶紧换回了Dual Shock的传统造型。在PSP-2000身上，索尼毫无疑问地再次偷了懒。

索尼的苦衷是显而易见的，工业设计不是画张图纸那么简单，一个小小的外形变化就可能意味着对内部构造进行伤筋动骨的大手术，而且需要制造商用更先进的工艺生产出尺寸更小的零部件，对于内部构造已经紧凑到不可思议，并且被电池、屏幕和UMD碟仓占据了大部分体积的PSP来说，能够将厚度减少五分之一已经算是壮举，它的重量减轻程度甚至超过了NDSL，但是NDSL从板砖变成了颇有苹果气息的小方盒，而PSP从一块漂亮的板砖变成了另一块瘦了点身的、相貌相若的漂亮板砖。套用久多良木健“PS家族小女儿”的说法，我们可以放心地把PSP-2000称呼为PSP的双胞胎妹妹。

索尼的创意中心共有4大任务，工业设计只是其中一部分，另外三个是人性化界面设计、图形设计和讲究实用性的用户体验设计，工业设计作为最重要的环节，其业务比例通常占到了45%，但SCE将更多的精力放在了用户体验方面。Dual Shock手柄造型沿用了三代，SCE始终没有勇气放弃已经被人们握了13年的手柄，保留并延续用户熟悉的体验是在SCE设计师们脑袋中根深蒂固的思想，因此我们看到了“六轴手柄”这样一个融合传统手柄和动作感应功能的怪胎，在它的身上可以清楚地看到索尼试图突破却又墨守陈规的矛盾心理。这种心理在PSP-2000的设计中再次发作，索尼试图让PSP的用户体验与旧机型一脉相承，希望保留屏幕尺寸，保留操作手感，保留到最后工程师们惊讶地发现他们神奇地创造了一个孪生妹妹！

楚人宋玉说东家之子“增之一分则太长，减之一分则太短，著粉则太白，施朱则太赤”，天生丽质的PSP还不至于美到如此恰如其分，以索尼多年来的设计功底，给PSP搞个花哨点的新外形还谈不上是不可能的任务，在这个电子产品越来越需要包装的年代里，没有视觉上的新鲜感其卖相必然大打折扣。已经在工业设计方面过于保守的SCE很有必要向兄弟企业索尼爱立信求道取经，仅上个财季，索爱的手机销量就达到了2940万部，新鲜造型层出不穷的新机型使其成为索尼复苏的一股重要势力。

比起造型创新，注重用户体验的PSP-2000更讲究实用性，因此视频输出功能终于在人们的千呼万唤中闪亮登场。

市场定位

2006年末PS3发售之后，人们全然忘记了PSP的存在，PS3的任何风吹草动都让人大惊小怪，而被NDS压得无法翻身的PSP仿佛被打入了冷宫。人们没有注意到SCEA悄然成立了一个“PSP高级市场部”，专门负责PSP的推广。担任该部门经理的约翰·寇勒在游戏业内从事了11年的营销工作，是PS2美国首发时的市场推广重臣，目前寇勒最主要的工作职责是

改变PSP的市场和产品定位。

《Game Informer》道出了PSP在市场定位上的尴尬："PSP是为20岁左右的年轻人设计的掌机，但是他们都有车，而最大的掌机玩家群是乘客。我所知道的大多数用户都把PSP闲置了。听音乐吗？用iPod。看电影？饶了我吧。玩游戏？NDS，谢谢。"这里所说的开车者和乘客的区别基本相当于年轻人和青少年这两个消费群体的区别，青少年从来都是掌机市场的主力，掌机对于他们来说最大的用途就是在上学和放学的途中打发时间。对于这个消费群体影响力不足是PSP的一大缺憾，因此从2007年开始，SCE策划了一系列面向13到17岁的青少年的市场推广计划，最近一段时间SCEA的约翰·寇勒在各种媒体的采访中经常将"16岁的玩家"挂在嘴边，并宣称青少年是目前成长最快的PSP用户群体，甚至6到10岁的少儿也开始逐步成为PSP玩家。

iPod添加了视频播放功能后，人们纷纷鼓掌叫好；PSP把掌上设备的影音播放功能做到了极致，却被斥为"市场定位模糊"，一开始就把功能做得太足太全反而成了罪过。不过个中原因与PSP本身无关，电影播放功能是PSP的一大卖点，这一点相信全中国的PSP用户都不会反对——因为我们不用花20美元看一部电影。iTunes的完善服务是iPod电影播放功能获得好评的主要原因，每集电视剧的下载费用仅为1.99美元，且更新速度极快。价格因素是让PSP的多媒体号召力大大减弱的主要原因，但如果可以把UMD当DVD使用，一切就另当别论了。

掌机的视频输出功能是在PSP出现之后才开始被热炒的概念，在GB时代，没人会无聊到希望把掌机接到大电视上欣赏块头更大的方块，任天堂煞费苦心、推广得精疲力尽、希望能够拯救NGC于水火的GameBoy Player（GBA-NGC连接设备）也没得什么善终；但是当人们得知PSP没有视频输出功能时开始骂声一片了：《商业周刊》称其为PSP"最愚蠢的设计缺陷之一"，GameSpot和IGN等专业游戏媒体也是一片叹息，NDS不能输出视频是天经地义的，PSP不能输出视频是罪大恶极的——谁让你把掌机的性能做得那么强，这么好的画面没法在大电视上看不是欺负人吗？

视频输出不是一个能提高多少硬件成本的功能，但好处却是显而易见的。DVD素质的画面输出能力将使PSP兼具便携DVD的全部功能，让PSP成为移动式家庭娱乐终端。此举还将大大提升UMD的销量，花20美元在掌上看片"不值"是UMD被玩家和好莱坞唾弃的主要原因，没人愿意买了《蜘蛛侠》DVD之后再花20美元买张UMD版。然而当视频输出功能终于配齐之后，售价比DVD还低的UMD竞争力倍增，因此索尼在E3上重点演示的是用PSP的视频输出能力播放《蜘蛛侠》的效果，对于在大电视上玩PSP游戏反而较为低调。

当《好莱坞通讯报》宣判UMD"兵败好莱坞"之时，曾毅然决然地将UMD撤下货架的美国著名零售大亨Target正悄悄地重拾UMD。美国市调公司NPD Group的数据显示，美国约三分之二的PSP用户用拥有UMD电影或电视，另外三分之一的用户表示将来打算购买UMD，超过五分之二的PSP用户表示，能够看电影是他们购买PSP的重要原因。在UMD新片数量越来越少时，其销量却稳步提升，由于零售商实施了降价措施，2006年UMD销量比2005年提高了35%。降价让UMD绝处逢生，也证明了UMD的市场潜力确实存在，新款PSP搭载的视频输出功能摆明了是索尼拉拢好莱坞的重大举措，只要电影公司能够在价格上妥协，这将会是一个很有发挥空间的市场。去年迪士尼在电影下载方面的获利高达5000万美元，掌上电影已经成为好莱坞的一个重要利润增长点。

"PLAYSTATION PREMIERE 2007"中公开的PSP用"1seg"电视节目接收设备也是索尼扩大PSP多媒体优势的又一个重要举措。1seg是日本的手机电视网络，目前大有成为日本掌上影视首选之势。去年具有1seg功能的手机在日本卖了将近700万部，今年预计可卖出2000万部。1seg的流行是UMD遭受冲击的一个重要原因，UMD价格再低也低不过电视节目免费接收的1seg，索尼此举可以说是给自己留了条后路。


■视频输出功能是新版PSP的一大卖点。

新生

今年4月，SCEA公关部经理Ron Eagle在回答“PSP是否完败？”的提问时说：“我们在北美的销量已经接近1000万，一个卖了1000万的电子产品你能称它为‘失败’吗？”之所以被戴上“失败”的帽子，是因为人们习惯性地将其与NDSL对比。NDSL的光辉让稳步发展的PSP黯淡无光，Eagle委屈地说：“在NDSL发售之前，我们都快干掉他们了。”

继掌机市场于2005年在日本大败家用机市场后，2006年美国的掌机市场规模也开始与家用机持平。美国任天堂总裁雷吉在E3的新闻发布会中骄傲地说：“NDS是座灯塔，照亮了整个游戏产业的未来。”在雷吉看来，掌机市场胜负已分，大局已定，NDS的销售数据也懒得报了，PSP这个对手根本就瞧不上眼了，任天堂现在要闯荡蓝海，不陪你们在红海瞎搅和了！任天堂曾信誓旦旦地说NDS是任天堂的第三根支柱，现在这根支柱撑起了整个任天堂，Wii在身后屁颠屁颠地跟着，而GB早已被忘到九霄云外——美国任天堂市场部副总裁乔治·哈里森最近放话说“Gameboy这个牌子我们暂时不打算用了”。NDS不断印着钞票，还要GB作甚？低利润的传统游戏市场还是留给索尼和微软慢慢争吧！

NDS的销量让PSP望尘莫及，不过如果与当初的GBA相对比，我们会发现二者之间的差距极小。排除掉年末高峰期，PSP与GBA的全球平均周销量一般在15万台左右徘徊，如果这个世界没有NDS，一款销量堪与GBA比肩的掌机早已被捧到了天上，早已被分析家们歌功颂德。只可惜PSP生不逢时，虽然在美日欧的硬件销量榜上总是遥遥领先于X360、PS2和PS3，却也总是被NDS和Wii死死地挡住去路，被狠狠地踩在脚下，于是这部在目前的传统游戏市场上最畅销的主机被刻上了“失败”二字，这是已经超脱于尘世的任天堂对整个游戏产业无情的嘲弄。

好在PSP总算没有被打趴下，在最缺乏大作的2007春夏两季里，PSP顽强地撑住了局面，它的销量与去年同期相比还略有提升，这颗坚强的火苗将会在今年的年末商战里迸发出巨大的热量。

笔者虽对PSP-2000在造型上的不思进取略感失望，但对于那些尚未购买的PSP的消费



■新的电视节目接收周边让PSP的多媒体优势再次得到提升。

者来说，PSP保持原样也不见得是件坏事，毕竟PSP本身已经是掌机历史上的一次重大设计进化。平井一夫说：“当你将它拿在手中时，就会切身体会它的进化。”日本的“PLAYSTATION PREMIERE 2007”中，不少记者拿到PSP-2000后都脱口而出：“这么轻啊！”轻薄化的PSP将从9月开始引爆市场，索尼很有必要为其推出以“轻”为主题的强大广告攻势，为PSP的第二次成长推波助澜，让败在NDSL脚下的PSP同样用“LITE”这个关键字实现复兴。

与“轻”相对的另一个关键字是“强”。佐伯雅司所说的“第二次成长”不仅是主机造型进入第二个形态，同时也意味着PSP的游戏将进入底力全面挖掘的第二个阶段。今年秋季之后，CPU频率一直被“封印”于222MHz的PSP将全面解禁，今后将有大批333MHz全速运行的PSP游戏出现，而作为首批游戏之一的《战神 奥林匹斯之链》已经让人看到解禁后PSP的强大潜力，PS2级别的画面素质让人看到了PSP新生之后的全新面貌。

PSP在软件沙漠中孤独前进了半年多，今年秋季可谓是久旱逢甘霖，一连串的推动措施寄托着PSP新生的希望。一年多之前，NDSL的上市让PSP兵败如山倒，此役的结局恐怕已不可逆转，但这场掌机之战并不是非胜即负。Screen Digest预测到2011年PSP的全球销量将达到6900万台，对于任何一部新主机，这绝对是一个足以骄傲的数字。

印度史诗《罗摩衍那》载：*保护神毗湿奴点燃熊熊烈焰，垂死的凤凰投入火中，燃为灰烬，再从灰烬重生，成为美丽辉煌永生的火凤凰。*

进入第二个发展阶段的PSP将为我们展现新生的美丽！

译 胧月 美编 咕噜







和田洋一

1959年出生于日本爱知县名古屋，1984年毕业于东京大学法学部，之后进入野村证券工作。2000年加入原Square社（现Square Enix），历任CFO（最高财务责任者）、COO（最高执行责任者），2001年12月成为代表取缔役社长。2006年，和田开始担任“电脑娱乐协会”（Computer Entertainment协会）会长。

特别采访 Square Enix社长和田洋一的“游戏产业再活性化论”

如果让获得诺贝尔文学奖的作家来做游戏……

随着游戏机机能的逐渐提高，游戏在开发时已几乎不再受到技术上的制约。游戏公司的技术不再是竞争市场的最重砝码，这个时代需要的是创意、想象和剧本。Square Enix社长和田洋一先生将现时期称之为“游戏产业的第二个关卡”，同时他也表示，游戏的业界要想得到飞跃，与新进人才和其他行业的交流变得尤为重要。

游戏业已进入第二关

——目前日本的游戏业已经开始向“舞场”的方向趋进了吗？

和田：“舞场”这个词可能会给人留下消极的印象，其实不是这样。游戏产业像膨胀宇宙一样地突然勃发是在二三十年前，从那时开始，游戏机渐渐走进消费者的家庭。地域上来看，以日本为起点，逐渐扩大到美国，欧洲紧随其后。而所谓的网络游戏则是在韩国开创了先河，并且波及到中国。这时，手机游戏在南美、印度等地也如火如荼。应该说，“游戏”这个东西以绝对的冲击力风靡了全世界。

从游戏产业诞生以来，当初制作者们想要实现的基本上都已经实现了。大家彼此在技术力上不断较劲，互相赶超——从这个意义上来说，游戏业或许真像一个舞场，一出在他人的刺激下让自己不断创新的节目。

比如说画面吧，那些曾经以符号表现的东西如今已经越来越逼真。拿NDS版的《FF Ⅲ》举例，这个游戏的发售时间还不算很长。但以前制作FC版《FF Ⅲ》时，当时制作人的脑海里已经拥有现在这款《FF Ⅲ》的画面概念了。

《勇者斗恶龙》的作曲





▲左图为1990年FC版《FFⅢ》画面，右图为2006年NDS重制版。

家杉山孝一先生举办过多年的《DQ》演奏会，他也表示尽管最初几代《DQ》里的音乐、音效都异常简陋，他的脑海里浮现的同样是现在的大型交响乐。

从上面两个例子，我们就看出不管是画面也好，音效也好，自从游戏诞生之时制作人就已经考虑到了它们的高级形态，现在这些都已经得以实现。曾经因为机能上的限制而做不出来的东西已经慢慢消失，那么这时我们应当考虑的是，“接下来要做什么？”

——没有新的创造就没有新的成长。

和田： 当然。比如说文学，有人会质疑现在文学这门艺术是不是在逐渐荒废？其实是没有的。想要实现的东西就算都实现了，这时也不是终点，而应该想着从不同的方向对自己发起挑战。

——那么在您看来，游戏业想要进一步发展下去，应该向着怎样的方向转变呢？

和田： 首先，大家应该要有“游戏界已经进入了第二个关卡”这样的觉悟。在之前的第一个关卡里，画面和音乐方面的制约已经统统为我们克服，那么我们在第二个关卡该怎么办？

其次，就是要把原先不属于游戏圈子的人给拉进来。这对于创造力以及开拓新市场而言都是非常重要的。

谈到创造力这点，我认为可以从原先跟游戏没有关系的那些人那里得到帮助。比如，让画家来给游戏作画；让直木赏或诺贝尔文学奖的得主来撰写游戏剧本；又或者让世界首屈一指的网络精英给我们制作网络游戏，诸如此类。把这些看似没有关联的领域中超一流的人才集结起来，整个游戏产业就能发生质的转变。

——也就是说，想让包含学术会在内的其他领域的人也参与进来是吧。

和田： 是的。说得单纯一点，在大学生的人气企业排行榜里，游戏公司的位置始终上不来。比如说很多人都愿意进入日经工作，也许他们根本连新闻记者是干什么的都不知道。又有人想进入某某商事工作，也许他根本没有预想过商业公司中事情的琐碎。就算这样，这些企业的排名还是上来了。

游戏公司人气得不到上升，游戏自身也无法提高。因此，如何让大学生把游戏公司纳入就职意向就变得很重要，现在的情况显然不理想。话说回来，游戏业界需要的是即战力，要求就职员工能够随到随用，因此多半会选择一些有经验的老手，而对大学应届毕业生采取的是一种消极的应对态度，这点是我们必须要反省的。

我为什么会说学生好呢？理由就在于他们是业界外的人，一个产业在发生变化的时候一定要有原本并非属于该产业的人介入，我想一定是这样的。



和不同产业的交流很重要

——然后就是如何跟其他产业的人交流呢？

和田：通过合并和收购，渐渐把其他产业的人融入公司，这样就能使得产业活性化了。这样做并非为了扩大公司规模，而是让血与血实现交融。

其他公司的情况我不太了解，像当初Square和Enix合并时，收购UIEvolution时，以及收购Taito时，都抱着注入新鲜血液的想法。Taito做着街机生意，而UIEvolution原本是开发Middle Ware的公司，这个公司之前都选择了尽量不靠近游戏的经营方针，与SE原社截然相反。我们采取的就是这样的一种做法。

——这么做出效果了吗？

和田：我觉得差不多快要有成果了。就像用筷子搅麦芽糖一样，到了某个时候会感觉糖稀渐渐变成了固体，尽管如此，其实仍然不过是粘稠度很高的液体罢了。但近期内会出成果的，我肯定。

说到游戏业的新动向，我觉得就是NDS和iPod的出现了，这样的东西在5年前是没办法想象的。再比如当时不为人们重视的网络游戏，现在也发展到了数千亿日元的庞大市场规模。星火燎原，也许哪天我们会蓦地发现，游戏市场已经变了。

游戏的定义，延伸了

——要找到这个突破口，应该要注入大量的智慧和力量吧。

和田：任天堂NDS的成功让我隐约看到了这个突破口，我认为这是非常可贵的。在游戏卖出50万就很出彩，卖出20万就算合格的这个年代，突然NDS平台上蹦出300万乃至400万销量的软件群。这些软件也许不同于传统游戏，也有人会对这是否是游戏产生质疑。可事实上，这些确实就是游戏。

直到现在，对游戏的定义往往是文法如何，画面如何，需要多长时间通关等等，既然游戏的定义能够扩大为“互动影像”，那为什么不能把“学英语”、“脑锻炼”之类的也包含进去呢？

游戏业从零起点开始短时间发展为现在数兆（此处兆＝万亿）日元的规模，不能不说是巨大的成功。正因为如此，要让那些依靠游戏获得成功的制作人们重塑脑中对于游戏的概念，应该是非常困难也非常过分的。但我们其实有这个能力，我觉得大家要尽可能地和自己不同的人交流，以获取更好的发展。

——您对科学技术是怎样看的呢？比如把软件工学的要素吸纳进来以求提高效率——请问有过这样的想法吗？

和田：首先让我们先把“最尖端技术是否必要”这个问题放在一旁，我认为没有技术做后盾就不会取得任何突破，这是一个事实；但如果一味地、没有止境地追求高性能也是没有意义的。单纯的技术不能够成为起爆剂，必须有一个“革新”成为技术的立足点。



译者的话

站在广大读者的角度考虑，和田洋一的这番话无疑会引起各种争执。诚然，连他自己都表示，同为游戏制作人都会抱着不同的游戏理念，更何况我们这些没有深入业界的玩家呢？其实这大致也是栏目名称为“走近”而非“走进”的原因。

有竞争就会有派别，不同的观念衍生出不同的产品和用户群。玩家的切身利益就是玩到自己喜欢的游戏，实在没有必要摆出一副忧国忧民或肃清四旧的面孔来（当然，有此项专门爱好者例外）。也许历史到最后只是胜利者的赞歌，可假设连单纯的“玩”都不能贯彻自己的意愿，那不是太可悲了吗？

文 琉璃 美编 咕噜

作为“《牧场物语》系列”的分支作品，《新牧场物语》凭借自己独有的幻想世界观以及RPG冒险要素成为了一个全新的系列。上次我们为大家报道了新作《魔法工厂2》的主人公和故事背景，这次让我们看看主人公的奋斗目标及其它一些新要素。



充满冒险要素的奇幻牧场生活！

旨在创造全新感觉的《魔法工厂 新牧场物语》的续作《魔法工厂2》，将为大家带来与众不同的幻想世界风格的农牧及冒险生活。漂流到边境村庄阿尔瓦纳的主人公凯伊鲁，这次除了努力经营好自己的牧场外，他还打算筹建一座学校，究竟他的梦想能不能实现呢？这就要靠玩家们的努力了。

NDS 魔法工厂2
ルーンファクトリー2
◆MMV◆A・RPG◆发售日未定◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定
相关报道 Vol,63 P34

在这片能够看到大海的美丽地方建设自己梦想中的学校

在一片能够远眺海平线以及整个阿尔瓦纳的高地上，凯伊鲁决心在这里建设自己心目中阳光明媚的学校。这片高地的周围种满了樱花树，一到春天，粉红色的花瓣就会漫天飞舞，非常漂亮。究竟凯伊鲁会建设一座怎样的学校？而又会有什么样的人来到这所学校呢？看来这所学校将成为本作的一个重要要素。





后补女主角、情敌登场！



塞莉西雅
温柔的少女

曾在前作中登场过的半精灵少女，从卡鲁迪亚来到阿尔瓦纳留学，是个热爱帮助别人好女孩。



杰克
佩剑的青年

塞西莉雅所寄住的人家的儿子。他拥有高超的剑技，虽然他对别人总是冷冰冰的，但是对塞西莉雅却很体贴。



罗伊
活泼的少年

住在村子中的活力少年。思想单纯，而且总是想到什么就做什么，虽然有些孩子气，但是有时也会显示出很懂事的一面。

在阿尔瓦纳小镇中散步，享受与镇民交流的快乐

阿尔瓦纳又被称作水之都，因为这里临近大海，所以有很多条河流贯穿整个小镇。这座充满绿色活力的小镇就是凯伊鲁赖以为生的重要据点。这里虽然是边境地带，但是却有很多人来此定居，所以这座看似恬静的小镇周边设施非常丰富，可供凯伊鲁在此自由使用。边散步边欣赏城中的美丽景色，还可以与镇中的居民们促进感情。

水资源丰富且拥有很多桥梁的阿尔瓦纳

◀ 整座小镇拥有很多大大小小的桥，架在阡陌交错的水路上。虽说不会有缺水的烦恼，但是有时却要担心水灾。

镇中也有能够钓鱼的地方



▶只要手上有钓鱼的工具，那么就能在港口的栈桥上尽情地垂钓了。累了的时候就来这里放松一下也不错啊。

到了冬天就变成一片银白的世界

カイル
ここは寒いなぁ……

▶到了冬季这里也会像其他地方一样开始降雪，整个城镇都会化作一片银白的世界。这时，所有的耕作都会被迫停下。一边照顾家禽一边等待春天的来临吧。

和怪兽们也要好好培养感情！

作为“《新牧场》系列”的特点之一，玩家可以将迷宫中遇到的形形色色的怪兽收作同伴，它们不仅实力强劲，而且还能在冒险中助玩家一臂之力。除此之外，它们也会帮忙从事农活，可谓是玩家生活中不可或缺的好帮手。虽然刚开始的时候它们是以敌人的身分登场，但是只要给予它们足够的爱，常与它们沟通交流，就能变得温柔听话哦！

从渐渐变得温柔的眼神中可以看出他们的驯化程度







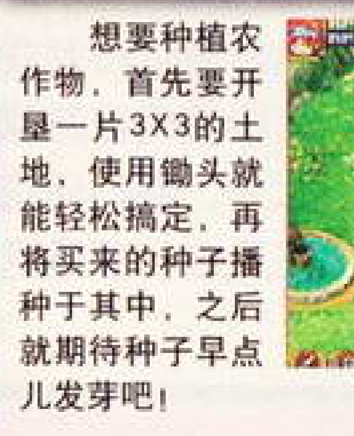
维持生活的基本“农作”也将更加便利

不论游戏怎样地变革，“农作”仍然是“《牧场》系列”的重心，种植蔬菜、花果等都是玩家体验牧场生活的最基本部分。本作中，这个部分变得更为流畅，从犁田到丰收的一系列行动速度将会大大提升。而且，本次从一开始就能大面积耕种，玩家可以尽情栽培更多农作物了。另外，本作的农作物种类也有所增加，大家一起来享受超高自由度牧场农耕生活吧！

耕种步骤

1 首先要犁田并且播种

想要种植农作物，首先要开垦一片3X3的土地，使用锄头就能轻松搞定，再将买来的种子播种于其中，之后就期待种子早点儿发芽吧！





2 天天浇水



农作物是绝对不能离开清水灌溉的，所以玩家每天都要用洒水器为农作物浇水。如果忘记了话可是会延迟作物成熟的时间哦。

3 种子发芽

播种后再持续一段时间的灌溉，就能看到种子们发芽了，这时也要继续为作物浇水，千万不能怠慢了它们。



4 收成



只要每天都用心照顾作物，就能看见它们每天茁壮成长，一段时间后就能够结果了。成熟后的作物就可以采摘出货，然后赚钱咯！

文 雷伊　美编 紫枫

超越NDS常识的S·RPG 超级大作新情报完全解禁！

《ASH》是早在2005年10月的NDS秋季发布会上就已公布的一款原创S·RPG超大作，由于有着《FF》生父坂口博信参与制作，这款作品一经公布立刻就成为了玩家关注的焦点。遗憾的是，游戏自初公布以来已经过去了近两年时间，但这段时间中一直都没有该游戏的任何后续情报公布，其间更传出其将转平台开发的消息。在沉寂了许久后，坂口博信终于带着《ASH》再度出现在玩家面前，而此时，这款游戏已经进入了最终调整阶段。

NDS　ASH 远古封印之炎
ASH -ARCHAIC SEALED HEAT-
◆Nintendo/MistWalker◆S·RPG◆预定2007年◆日版
◆1人◆2Gb◆售价未定◆对应周边未定
相关报道 Vol.28 P4

执行制作人坂口博信访谈

故事的开端中，王国化为了灰烬

——《ASH》自公布以来一直都没有新情报公开，这款游戏目前开发得还算顺利吗?

坂口：不错，这款作品终于已经定型了，之后就等着最终的平衡性调整了。从我担任执行制作人的角度来看，我认为游戏开发得非常顺利。今天我们还请到了制作人田中谦介先生到场，并带来了实际的试玩软件。

——我们已经等了好久了，说起来，这次是坂口先生亲自撰写的剧本吗?

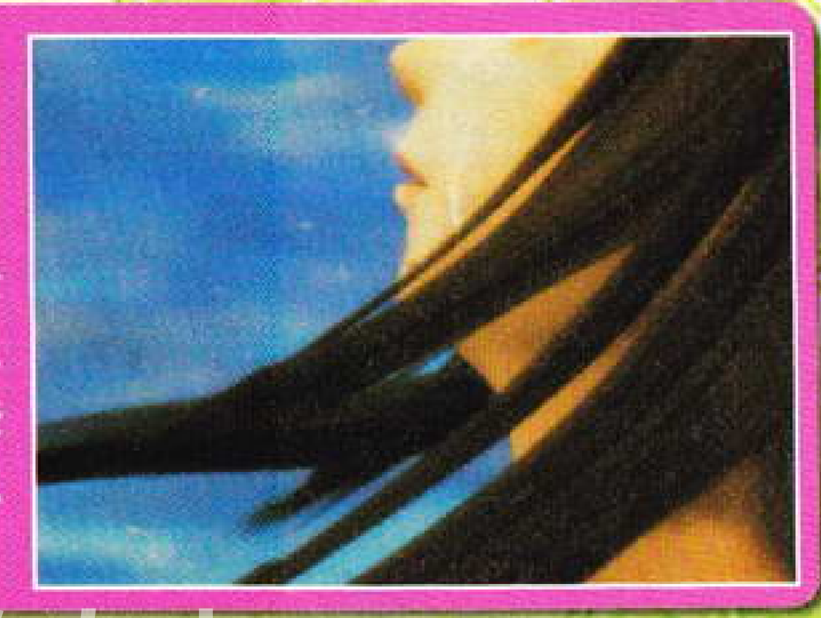
坂口：是的。我们在剧本上下了不少工夫，主线剧情是不断和田中商量后才凝练出来的。另外，主要开发人员中还包括了人设皆叶英夫先生和负责音乐的崎元仁先生。

——(玩过试玩版后）啊，还有过场动画啊……品质的确不错。

坂口：我们想尝试一下与普通NDS游戏给人的印象不太一样的东西，所以我们在游戏中积极地运用了语音和影像。此外，我们还向逼真的战斗画面进行了挑战。主人公，就是这位叫做艾夏的女性。

STORY

米利尼亚原本是一个充满着昂然生机的王国，米利尼亚的公主艾夏在迎来17岁生日之际，准备参加登基仪式继承王位。当她被授予象征着王位的米利尼亚指轮时，可怕的事情发生了。天空中出现了巨大的火蛇，王国顿时化为灰烬，之后是更令人匪夷所思的事情，那些曾经灰飞烟灭的战士们，竟离奇地获得了新的肉体，化身灰之战士站在了艾夏的身边……





MistWalker的负责人，"《最终幻想》系列"的生父，《ASH》是他第一次挑战S·RPG领域。最近的代表作品为Xbox 360的RPG大作《蓝龙》，另一RPG大作《失落的奥德赛》将在年底发售。

——这在前年的发表会上就已经公布了吧。

坂口：其实我刚加入这行时所开发的PC游戏的主人公也叫艾夏，我之所以把本作的主人公也命名为艾夏，就是想在制作《ASH》时保持当时的那种心情。

田中：（玩着游戏）因此连我们也感受到了巨大的压力啊。（笑）

——不，这可是一段佳话。不过话说回来，画面还真是不错啊，艾夏完全体现出了皆叶先生的风格。

坂口：艾夏是米利尼亚王国的公主，游戏的片头就是她在17岁成人仪式中继承王位时的一幕，仪式中突然出现了巨大的火炎蛇，将一切焚烧殆尽。当艾夏醒来，她的眼前只剩下了残砖断瓦和灰烬（即ASH），故事正是从此时开始的。

——标题中的"ASH"是很重要的关键词啊。那在战场上方面，本作是沿用传统S·RPG的系统吗？

坂口：不，有点不太一样。

田中：本作中有一种叫做"行动点数"（Action Point，简称AP）的设定，只要这个点数还没有用完，玩家就可以进行任何行动。AP会随着小队的行进和使用道具等而逐步消耗，在AP耗尽之前，一个回合内可以移动好几次也不是不可能的。

坂口：虽说一个小队是由3人组成的，但每个人的行动可以单独进行，不过AP是整个小队共用的，所以玩家可以选择只让一个人不断突进或者让整个小队慢慢推移。到最后一共会增加到5个小队，AP是各个小队独立设定的。战场本身是用格子来划分的，游戏全程以触控笔操作。

消失的人物将以灰之战士的身分获得重生！

——原来如此，这种战略性还真是有点特别。（看着实际的游戏画面）啊，这是事件场面吗？

坂口：在故事的开头，被火炎蛇烧成灰烬的人们会化生为灰之战士重生。他们有着各种各样的职业，会成为小队中的战斗单位。

——也就是说人类只有艾夏一个？

坂口：不是，除了她以外还有很多人会相继登场。主要登场角色都将担任小队长，率领灰之战士组成小队。当升级的时候，角色会学会各种技能，而玩家如何编成小队，也会让战法得到很大改变。关于这个，我们还准备了特别的成长系统……

田中：这个系统叫做结合（エンゲージ）系统……小队长可以吸收学会了各种技能的灰之战士，从而让自己得到成长。

——啊？由人类来吸收？那被吸收的灰之战士会怎样？

坂口：会完全消失。

——哇，这太残忍了。

坂口：(笑)这个系统的细节改日我们会另外公开，不过这个系统的概念就在于"把如何处置灰之战







士的权利完全交给玩家”。对自己培养出来的灰之战士难免会产生感情，而要不要吸收是因玩家而异的，这是个很让人伤脑筋的系统。

——真让人感兴趣啊，那么接下来请介绍一下战斗系统吧。

坂口：作为S·RPG来说，这款作品应该是属于异类的，我们为了让玩家能够体会到RPG的感觉下了很大的工夫。这次我们采用了所谓的“指令选择式”战斗，一进入战斗，画面就会切换为RPG式的战斗情景。

——这很有坂口先生的风格啊。

坂口：不过这种战斗的关键是掌握在SLG部分。因为进入战斗之前，地图上我军和敌人之间的距离，以及小队成员的队形都会给战斗产生影响。具体来说，魔法系的角色在火力和射程上占优势，但不经打，所以要尽量和敌人保持距离；而肉搏系的战士则要尽可能让他们接近敌人才能更好发挥作用。这些要素会反映在战斗时的攻击方式和伤害值上，相对距离和卡位是非常重要的。

——这的确是把SLG要素和RPG要素融合起来了呢。

坂口：不错，但正是如此，两者的平衡性才很难掌控。

田中：我们所追求的并不是那种走错一格就得重来的苛刻难度，而是想要寻找一种让玩家凭着感觉就能玩下去的平衡度。当然我们也希望能够在这样的平衡性中，加入可以让玩家挑战自我极限的东西。

——原来如此，不过就算这样，光是这种完全RPG化的战斗就已经很容易让人上手了。而且在系统、画面以及特效方面都在挑战新的境界，这款作品果然充满了新鲜感啊。

游戏系统首次公开

挑战NDS机能极限的精美画面是《ASH》在初公布时的宣传重点。从最新公布的游戏画面来看，本作的画面表现的确属于NDS的顶尖水平。另外，虽然本作的游戏类型是S·RPG，但在系统方面和传统的战棋类游戏有很大区别，下面我们就来看看首次公布的本作系统吧。

独创的行动系统

本作的行动系统并非其他同类游戏中广泛采用的回合制，而是采用了一种全新的行动方式。在游戏的上画面，我们可以发现一条AP槽，这条AP槽是我方小队全员共有的，在AP槽耗尽前，玩家可以以小队为单位进行移动等各种行动。在游戏过程中，玩家需要时刻注意AP的残余量，从而摸索出一种最适合的行动路线，战略性颇高。



◀精美的CG动画也是本作的一大卖点，它们会配合着坂口博信撰写的剧本穿插在游戏过程中。



▶战斗画面看上去并不像战棋游戏，更像是传统的RPG。

反复摸索之后，希望能让玩家体验到RPG战斗的精髓

——这次看了实际游戏后，觉得系统方面没什么好挑剔的，剧情方面那种很深奥的感觉营造得也非常好，这个部分坂口先生应该下了不少工夫吧？

坂口：不错，游戏中火炎蛇会在各地肆虐，所到之处的人们都会化为灰烬。那么，为什么火炎蛇要把人类烧成灰烬呢？人类又为什么会以灰之战士的形态复活呢？这就是游戏中的最大谜题，故事也会沿着这条线进行下去。

——听起来好像很深奥啊。

坂口：还会牵涉到未来世界和时间悖论，真相会一步一步地解开，风格和《蓝龙》等作品截然不同。

——还有就是画面看起来很不像NDS的游戏风格。如果有心想做好画面的话，NDS上的确还是可以做出来的，但是由于动画和实际画面之间落差太大，很多厂商都因此尽量避免这么做。《ASH》的战斗画面非常写实，不会有什么不自然的感觉，插入的CG也觉得非常自然没有突兀感。

坂口：我们一直在致力于做出流畅多彩的战斗画面，我们还下了不少工夫让角色和背景能够融为一体，这种事情一般厂商都不会去做的。另外，其实本作还是NDS游戏史上第一款采用了2Gb大容量ROM卡片制作的作品，内容相当丰富。

——正是因为做出了这么大的努力，CG动画才能够完美地融入游戏当中。不过话说回来，我总觉得玩这款游戏的感觉会非常奇妙。

坂口：由于受到地图格子的限制，游戏确实很接近于S·RPG，但是我想在行动时留意AP和阵形的感觉应该还是比较新颖的吧。

——顺便问一下，指令选择式战斗是自然而然就决定采用的吗？

坂口：不，这是经过长期摸索尝试后才决定的。感觉上应该是在开发过程中，这款作品变得越来越像RPG了吧。毕竟我们还是希望玩家能够在战斗中切实体会到这种包括敌方AI在内的RPG的精髓，而SLG部分正是为这个铺路的。因此从游戏的角度来看，本作中SLG和RPG的要素大概是刚好各占一半吧。



战斗为指令选择式

本作的战斗是传统的指令选择式，比较接近于RPG。进入战斗画面中，下屏中会显示我方小队的3名成员，而上屏则显示敌人。玩家可以通过选择各种指令来展开战斗，直到敌人被打倒或者撤退才会结束战斗。

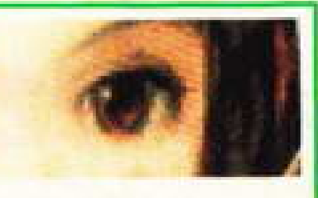




▲从移动画面中我们可以发现这的确是一款S·RPG作品，注意看上屏中的AP槽，这是本作系统的关键之一。



▲游戏中有着丰富的技能可供玩家习得，根据职业的不同，可以学会的技能也不一样。

确定会在2007年内发售

坂口：在战斗方面，还有一个部分也经过了反复摸索，那就是魔法可以不进入战斗而在地图上直接使用，这种意外的设定很有意思吧？

田中：举个例子，玩家可以让一支小队对另一支小队猛用辅助魔法来强化它的战斗力，然后让这支小队去攻击敌人。在一般的S·RPG中很难见到这种情况，但在MMORPG中其实是家常便饭了。

——啊，明白了。

坂口：有些关卡如果不采用这种方法、特别准备好辅助魔法专门小队和肉搏型战斗小队的话，对付BOSS可是很难赢的。

——也就是说和之前的S·RPG相比，在战场的活用方法上是完全不同的吧。小队概念的融入产生了全新的策略性，而战斗却是指令选择式的，这甚至可以说是一个全新的游戏类型。

坂口：MistWalker内部把这种感觉称为“小队战略”，我们很希望能将之发扬光大。毕竟本作的概念之一，就是要创造出让核心玩家也会有值得反复咀嚼的新系统。就最终的成果来看，我们也的确制作出了有趣的游戏内容。

——您已经胸有成竹了吧？

坂口：就等着最后的平衡度调整了。（笑）这个部分的关键，就在于将敌人配置略为错开之类的细节，不过将这些细节积累起来，效果还是非常可观的。所以我也希望我们的开发团队真的可以努力到烧成灰烬（ASH）为止啊。

——（笑）最后再问一下这款游戏会在什么时候发售吧。

坂口：确定会在2007年内发售。

——明白了，十分期待。



独具魅力的登场人物

本作的人物设定是曾经担任过多款《FF》美术指导的皆叶英夫，这款作品是他第一次真正担任游戏的人设。皆叶先生老练的笔触赋予了本作中的登场角色独特的个性，下面我们就率先来看看本作中的4位主要登场角色。值得一提的是，除了布鲁尼克外，其他3名角色都是小队的头领级人物，可以预见的是，他们在游戏中将会非常活跃。


▲在CG动画中还出现了神秘的人物，是敌是友？



战士

擅长剑术和接近战的士兵，适合担任小队的前锋。



CV：明坂聪美

艾夏

本作的主人公，为了解开火炎蛇之谜并使灰之战士们恢复为原样，她踏上了冒险之旅。



CV：子安武人

丹

萨姆尼鲁西亚王国的魔导士，很反对自己国家的做法和政策，内心一直做着痛苦的挣扎。

灰之战士

除了剧情主线的主要人物以外，本作中还有着为数不少的灰之战士可以成为同伴。他们有着丰富的职业，同样具有鲜明的个性。



CV：青野武

布鲁尼克

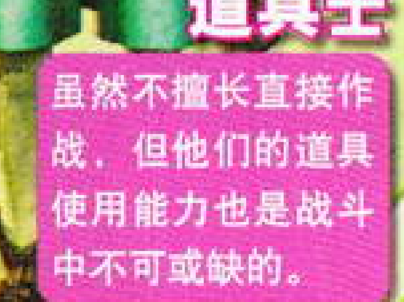
艾夏的养父，米利尼亚王国的摄政大臣。虽然曾经一度被火炎蛇烧成灰烬，却以灰之战士的姿态得到了重生。



艾米尤

CV：坂本真绫

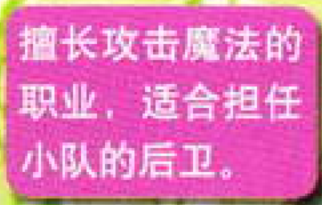
被称为"森之民"的种族，能够和生物交流心声并操纵它们，和丹一起成为了艾夏的同伴。



道具士

虽然不擅长直接作战，但他们的道具使用能力也是战斗中不可或缺的。





擅长攻击魔法的职业，适合担任小队的后卫。

黑魔导士



白魔导士

使用回复魔法的好手，但物理攻击能力很弱，适合做后卫。

盗贼

擅长格斗，在战斗中可以偷取物品是这个职业的特征。

文 宇轩 美编 咕噜



NDS 索尼克冲刺 大冒险

ソニック ラッシュ アドベンチャー

◆SEGA◆ACT◆预定2007年10月8日◆日版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

世嘉人气角色——刺猬索尼克再度登陆NDS平台。作为《索尼克 冲刺》的续作，本作结合了RPG与ACT两种要素。利用NDS的双屏显示，你将再次体验到超音速般的爽快与刺激。游戏的开发度已经接近99%，下面就让我们来看看这款续作到底有些什么值得一玩的新要素吧。

索尼克

系列的主人公，向往自由而不愿意被事物所束缚。是世界上跑得最快的刺猬。

特尔斯

拥有两只尾巴的小狐狸，对未来充满了憧憬。拥有超一流的机械知识。

玛丽恩

风车村中好奇心旺盛的女狸猫，对刺激的冒险拥有着强烈的向往。口音带点关西腔。

大海是本作的冒险舞台





▶风车村的据点，从这里能够看到广阔的大海。





◀在一段时间的冒险之后需要再次返回风车村。



大冒险从这里开始！

▲玛丽恩家的内部情况，可以看到一个巨大的沙漏和一台奇怪的机器。

南洋海域塞泽恩岛上的风车村!

《索尼克冲刺　大冒险》的舞台设定在大海上的各个小岛，想要进行冒险，就必须在几个岛屿之间来回航行。在关卡中收集到零件之后，还能制作新的交通工具。

第1步 绘制航海图



从塞泽恩岛上离开之前，首先要绘制到临近岛屿的航海路线，然后再开始冒险。航海图可以从风车村中获得。



▲海图上不同的蓝色表示海水的深浅，最初的交通工具只能在浅海移动。



▲完整的航海图。还有许多未打开的岛屿等待着索尼克去探索。

最初的交通工具——水上滑板



◀加速跳台不但可以用来加快移动速度，还可以做出一些高难度的滑板冲浪技巧，非常有意思。

▲水上滑板只能在浅海中移动，但是速度感十足。

▶紧急回避障碍物。如果频繁地被障碍物撞到不知道会不会因此而沉没?



障碍物慎重回避!

第2步 乘坐交通工具向目的地进发

航海模式是以3D的方式进行的，其操作和《索尼克滑板》十分相似。航海的过程中不但要躲避障碍物，还要兼顾得到加速或者收集用的道具。

第3步 丰富多彩的挑战关卡

到达目的地后就变回了《索尼克　冲刺》的2D横版卷轴模式，不同的岛屿场景的主题也不一样。比如森林岛屿内还有恐龙出现，另外BOSS战也是以3D的形式展开的。

▲随心所欲地探索，每一个关卡都有丰富的要素。

▲水上移动的画面，只要速度足够就不会沉下去。



▲巨大的恐龙，看它的皮肤难道会像变色龙一样变色?



▲机械风格的场景，利用工厂内的各种机械设备来完成关卡。



◀某些特殊的环形场景可以让索尼克倒挂在上面移动。



之前为大家介绍过的即将登陆NDS的幻想A·RPG作品《拯救德尔托拉 七颗宝石》终于公开了游戏前两章的剧情，究竟这个由著名奇幻小说改编的游戏会为我们讲述怎样的故事呢？让我们一起去看看吧！

文 琉璃 美编 咕噜

NDS	拯救德尔托拉 七颗宝石 デルトラクエスト 7つの宝石
◆NBGI◆A·RPG◆预定2007年9月20日◆日版	
◆人数未定◆容量未定◆4800日元◆无对应周边	
相关报道	Vol.67 P46

剧情大公开，

波纹战斗系统大公开！

本作拥有独特的波纹战斗系统，战斗中玩家只需根据上屏的波纹线频率，抓住时机输入相应的指令，就能使出高攻击力的连续必杀技。





▶开始启动波纹系统时，输入战斗指令发动一段疾风斩击。



▲之后再次根据频率输入战斗指令发动二段烈火斩击。



▲最后再次抓住时机成功输入，就会发动三段雷电斩击！

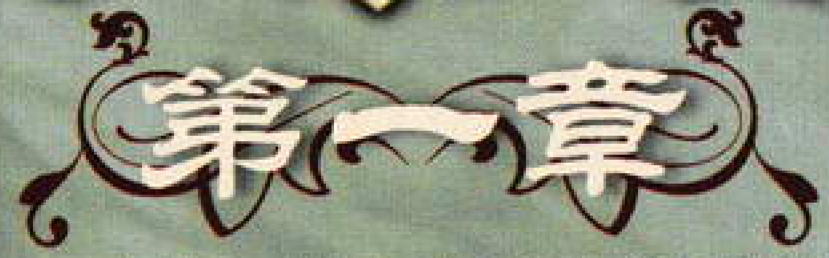
寻找七颗宝石的旅途从这里开始！





在德尔托拉王国，王家代代相传的7颗拥有神秘力量的宝石一直守护这这个国家的和平。

但是，对这个富饶和平的国家虎视眈眈很久的影子王在一个意外的机会下夺走了这7颗神奇的宝石，失去了守护力量的德尔托拉很快便被攻陷，陷入了影子王的统治之下……



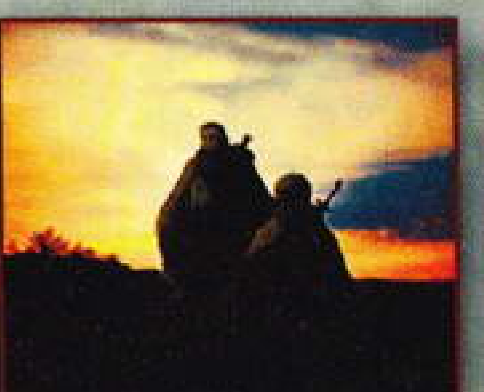
在影子王的黑暗统治下，德尔托拉的人民度过了痛不欲生的16年。为了拯救自己的国家，铁匠的儿子——利夫在父母亲意志的感染下决定前往魔境，寻回王家代代传承的秘宝——7颗宝石，在原卫兵巴尔达的陪同下开始了这场并不平凡的旅行。

当他们刚来到第一个魔境“沉默之森”，就遭到了影子王手下和魔物的袭击，千钧一发之时，一个少女救了两人。这个名为贾思敏的少女从小独自一人生活在沉默之森中，当她听说利夫与巴尔达两人要前往沉默之森的深处时，便极力阻止两人。可是坚定了信念的两人并不为之所动，见无法说服两人，贾思敏于是便决定与他们同行，并为他们带路。究竟三人能安全地取回第一颗宝石吗？





▲在宪兵的追击下毅然踏上旅途的利夫与巴尔达。





▲最初的冒险舞台——沉默之森。



▲与守护着第一颗宝石的魔物战斗。



为了夺回第二颗宝石，他们一行三人前往了第二魔境——叹息之湖，继续他们的寻找之旅。他们眼前的叹息之湖曾经是一个犹如宝石般美丽的小镇，而现在的样子都是由于魔女特佳恩的魔法所致。



▲将小镇变为湖泊的魔女特佳恩。



◀旅行途中，三人偶遇逮捕了外族青年的宪兵队。

▲栖息在叹息之湖湖底的怪物索尔丁，它守护着第二颗宝石。

▲拉拉丁底下都市的外貌和内部。

TV版动画《反叛的鲁鲁修》自播出以来，受到了大批动漫FANS的追捧，极富魅力的角色、引人入胜的剧情以及众多刻骨铭心的场面都让人对这部超人气动画的高水准佩服得五体投地。由于档期的问题，动画版的最后两集一直拖到最近才与苦苦等待的FANS见面。在各种周边产品全面铺开以及动画版第二部制作计划展开的同时，《鲁鲁修》也和其他人气动漫一样走上了游戏化之路，我们这次介绍的NDS版只是其中的第一弹，在不久的将来，我们会在更多的平台上看到鲁鲁修那修长的身影。



NDS 反叛的鲁鲁修
コードギアス 反逆のルルーシュ
◆NBGI◆RPG◆预定2007年10月25日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆无对应周边

文 雷伊
美编 澄香

コードギアス CODE GEASS Lelouch of the Rebellion 反逆のルルーシュ

超人气动画首度游戏化！

原作介绍

神圣布里塔尼亚帝国拥有着世界1/3的领土，在对日本的战争中，由于帝国投入了人型兵器KnightMare Frame，战争很快就决出了结果，最终日本成为了帝国的领地，日本人民的自由与权利不复存在，日本被赋以了"11区"这个新名称，而日本人也被蔑称为Eleven。鲁鲁修本是布里塔尼亚的皇子，由于某种原因他被放逐到了11区，他痛恨权利者胡作非为的布里塔尼亚帝国，在与C.C.签下契约获得Geass王之力后，他开始走上了他的修罗之道。



不可违抗的绝对命令

鲁鲁修·兰佩鲁迪

声优：福山润

在11区的私立高中亚修福特学园上学，是学生会的一员，头脑灵活，玩起国际象棋来有着近乎天才的判断能力。自从获得了Geass能力后，他开始疯狂地向布里塔尼亚帝国复仇。



C.C.



声优：ゆかな

鲁鲁修偶然遇见的神秘女子，正是她给予了鲁鲁修Geass之力。虽然外表看起来像十几岁的少女，但其真正年龄以及真实身分一切不明。

语音输入系统

看过原作的玩家应该都知道鲁鲁修Geass的特殊能力：一定距离内和鲁鲁修对视的人会绝对遵守鲁鲁修下达的任何命令。这一能力将在游戏中得到忠实的再现。比如说游戏中有士兵想要加害于鲁鲁修时，只要对他们下达命令就可以让他们自己对自己下手。命令的内容分为很多种，它们会显示在NDS的下屏中，玩家需要根据实际情况来判断应做何种选择。在判断完毕后，需要对着麦克风实际喊出这些命令。不要害羞，大声叫出来吧！当然，如果你实在觉得在公共场所大声叫喊有伤风化，也可以不用语音输入，用触控笔直接点击下屏中的命令也能达到相同的效果。







▲就算是同一场合，只要选择的命令内容不同，状况的发展就会不同。



◀命令都会显示在下屏中，对敌人们下达命令吧！

卡莲·修坦菲尔特



声优：小清水亚美

鲁鲁修的同学，投身于非合法反布里塔尼亚帝国活动的少女。在反帝国活动中英姿飒爽，在学校中却装得体弱多病，经常请假以参加反抗活动。

枢木朱雀

声优：樱井孝宏

鲁鲁修的童年好友，虽然是Eleven，却被提拔为名誉布里塔尼亚人加入了布里塔尼亚帝国军。和想要彻底粉碎布里塔尼亚帝国的鲁鲁修不同，朱雀希望能够从内部对帝国进行改革以改变现状。理念的不同注定了他和鲁鲁修这对昔日的好友终将反目成仇。

遵从鲁鲁修的指示

在游戏中，玩家有时要操作鲁鲁修以外的角色，比如原作中卡莲和扇等人接受鲁鲁修的暗中指示，与布里塔尼亚帝国作战的剧情就会在游戏中再现。在这种情况下，玩家必须从施命者变为受命者，需要操作卡莲根据鲁鲁修的声音指示在地图上进行探索。当然，玩家也可以不听鲁鲁修给出的建议自己在地图各个角落进行地毯式搜索，这样的好处是可以发现更多的道具，但坏处就是容易遭遇更多的敌人，如何选择就由玩家自己权衡了。



▲根据神秘之声的指示一直向北方前进，在鲁鲁修的指示下，卡莲成功到达敌人后方，杀得敌人措手不及。

▶▲鲁鲁修的指示不仅会以语音的形式下达，同时还会以文字的形式在上屏显示。



▲成功到达目的地，有了鲁鲁修的指示，这个过程非常轻松。

游戏的三大部分

本作主要由三大部分构成，分别为“AVG对话部分”、“地图探索部分”和“指令战斗部分”。在AVG对话部分中，玩家可以欣赏到动画原作中的剧情，许多原作中的经典场面都将再现；地图探索部分中，玩家需要在地图上来回移动，解开各种谜题；在指令战斗部分中，玩家则要驾驶大型人型兵器去和敌人展开战斗。下面分别为大家详细介绍这三部分的内容。

AVG对话部分

在AVG对话部分中，玩家可以查看任务相关内容的说明，对参加战斗的队伍进行编成。原作中的角色们将会相继登场，剧情发展过程中会不断插入他们的特写画面。



地图探索部分



玩家要扮演鲁鲁修，使用Geass之力对挡路的敌人下达命令以突破迷宫，根据下达命令的不同，敌人作出的反应也会不一样。在有些场合中，玩家还需要扮演鲁鲁修以外的角色去接受鲁鲁修的指示。



指令战斗部分



对着麦克风叫出卡莲的名字

▶▲进入语音输入画面，画面中会出现同伴的名字，喊出他们的名字就可以发动援护攻击。

在地图探索部分中会遇敌，从而进入战斗部分。在战斗中，NDS的下屏会显示各种指令，而上屏则会显示大魄力的战斗画面。此外，在攻击过程中还可以发动“支援邀请”系统，玩家可以对着麦克风叫出同伴的名字，让同伴加入到援护攻击中来。



▶在攻击中按L或R键可以发动“支援邀请”，在语音输入画面中喊出同伴的名字，就可以让他们发动追加攻击。



卡莲加入援护攻击！

朱雀的KnightMare Frame 兰斯洛特

文 胧月 美编 紫枫

本作原是手机上的人气推理游戏，手机版第一作自2002年9月开始提供配信服务。人气小说家镜月正宗因在截稿日无法交稿而私自逃跑，身为责任编辑的伊津美为了催稿而展开了"追捕"行动。原本是看似很单纯的催稿之旅，却意外地渗入不和谐音——任性的镜月非要伊津美对犯罪事件进行调查，否则不予合作。本作移植NDS后，依然会继承手机版容易上手的操作方式，喜欢推理游戏的玩家不妨一试哦。



NDS 成人的DS推理 伊津美事件档案

大人のDSミステリー いづみ事件ファイル

◆Interchannel－Holon◆AVG◆预定2007年秋◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆无对应周边

活用NDS机能的系统

◀系统会自动将调查中获得的重要资料记录在下屏的备忘录中，其间还会加入类似拼图的迷你游戏。



预测犯人的行动轨迹

▶利用收集到的情报能在地图上预测犯人的行动路线。

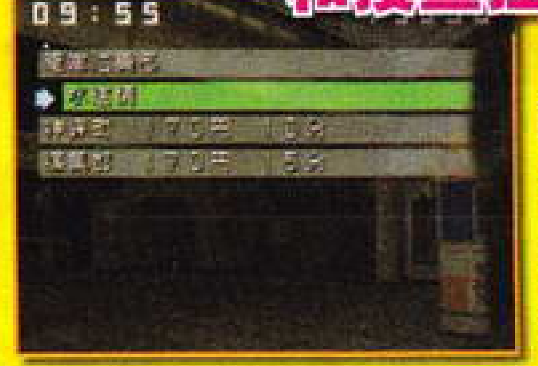


点击可疑场所

◀在对犯罪现场进行调查时，玩家可使用触控笔直接点击现场可疑的地方，能够进一步获得详细情报。为了不对情报产生错漏，尽量详细地点击屏幕中的各个场所吧。

和搜查挂钩的时间和金钱

本作中某些特定章节的推理与时间、金钱密切挂钩。比如通过镜月正宗的消费推理出他的行动路线，继而进行追赶。有时，乘坐交通工具又对金钱有所消费，伊津美甚至还要参与自行车竞速一类的迷你游戏来赚取金钱。



▲根据路线图，搜索出最快的行动轨迹。



▲使用硬币刮卡抽奖，刮出一定的图案就能挣得金钱。



▲在都内行动时，每到一站都要消耗一定的时间和金钱，玩家需要对此做好规划。

登场人物



木户伊津美

人气小说家镜月正宗的责任编辑，作为游戏的主角将挑战一系列事件。

镜月正宗

最为卖座的小说作家，是个经常在截稿日脱逃的麻烦人。

久保田真澄

豪门千金，镜月正宗的狂热FANS。虽然还是一名高中生，不过对和镜月关系密切的伊津美有着相当的对抗意识。



文 软饼干　美编 澄香

PSP　恶魔城X 历代记
悪魔城ドラキュラXクロニクル
◆Konami◆ACT◆预定2007年秋◆日版
◆1人◆售价未定◆对应周边未定
相关报道 Vol.58

《恶魔城》一向给人的印象就是简单的操作加上凄美的故事再加上华丽的舞台，作为首款登陆PSP平台的“《恶魔城》系列”作品，厂商特地选择了重制《恶魔城 血之轮回》(下称《血轮》)是有着特殊意义的，虽然为重制版，但是无论在游戏内容或素质方面厂商都下足了工夫，可见诚意十足。下面就为大家详细介绍本作的一些新情报。

本作除了收录《历代记》，连“《恶魔城X》系列”的一些经典作品也一并收录在内系列，足以让每个FANS欢呼雀跃，让我们看看本作包含了什么精彩内容吧。

收录作品一览

悪魔城ドラキュラX历代记(本篇)	以PC-E版的《血轮》为基础，经过重新制作后的作品，因为加入了新的BOSS和许多新的要素，所以完全可以当作是一款新作品看待。最初就能玩到。
悪魔城ドラキュラX血之轮回	1993年PC-E平台同名作品的移植版。作为“德拉古拉系列”的第十作，也是在难度上享富盛誉的一作。满足一定条件后开启。
どらきゅらぺけ	原PC-E版里《血轮》收录的附属游戏，内容简单，操作长相古怪滑稽的角色在恶魔城里冒险，纯属博君一笑的作品。满足一定条件后开启。
悪魔城ドラキュラX月下夜想曲(下称《月下》)	1997年PS平台上同名作品的移植版。第一次导入了经验值系统等RPG要素的作品，可以说在“《恶魔城》系列”中有着举足轻重的地位。满足一定条件后开启。





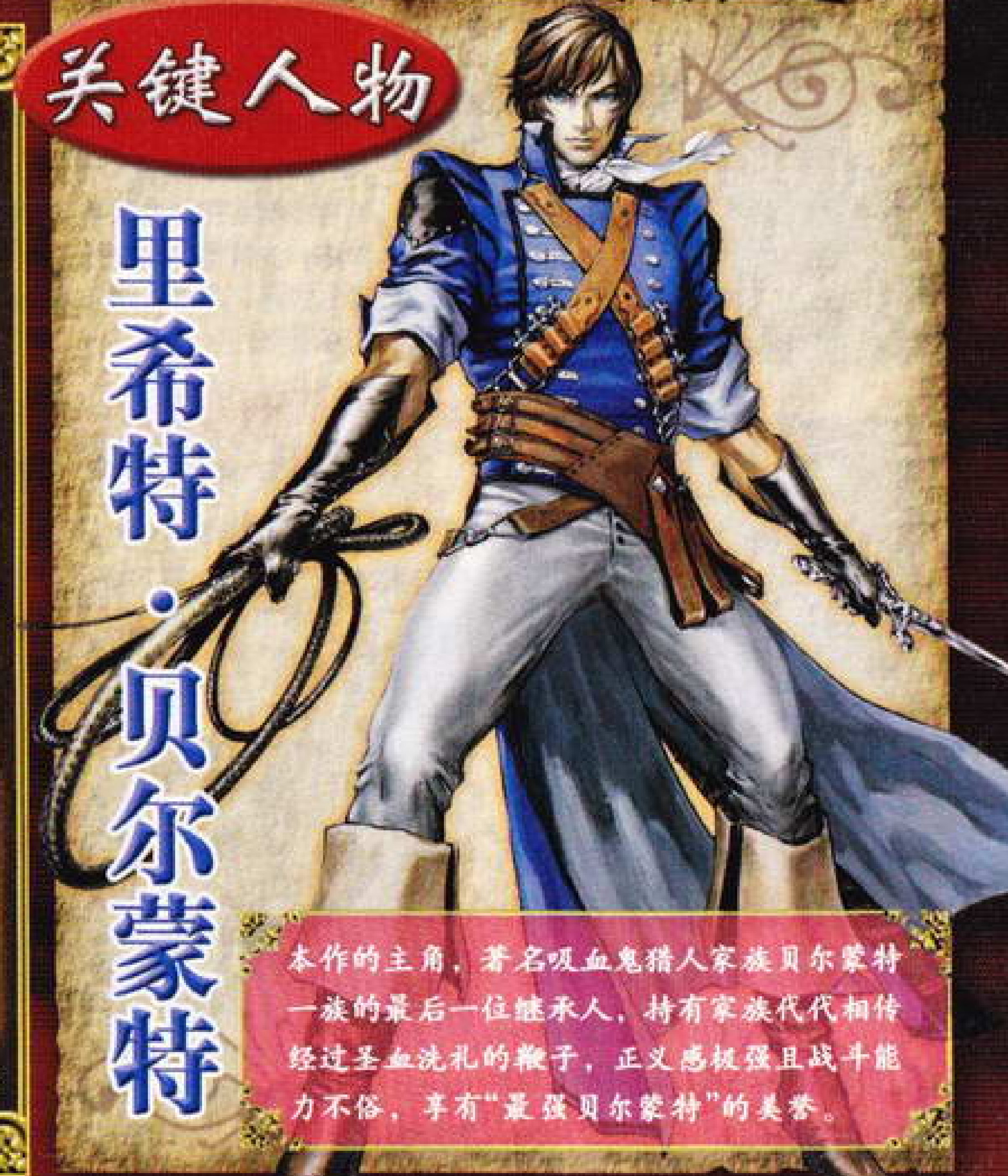
Story

贝尔蒙特家族宿命的重演!

1792年，100年复活一次的德拉古拉借助其忠实仆人暗之神官沙法特之手再度复活，并随后令手下魔物对邻近的城镇进行了袭击，而在这次袭击中，年轻时的玛丽亚和其姐姐安妮特被德拉古拉掳走。而身为吸血鬼猎人一族的里希特，为了救出被捉去的人，毅然作出了要打倒德拉古拉的决定，踏入危险重重的恶魔城。


▲在救出了玛丽亚后，还有3位人质等待着里希特去营救。

关键人物



里希特·贝尔蒙特

本作的主角，著名吸血鬼猎人家族贝尔蒙特一族的最后一位继承人，持有家族代代相传经过圣血洗礼的鞭子，正义感极强且战斗能力不俗，享有“最强贝尔蒙特”的美誉。



玛丽亚·雷纳德

本作可使用的另外一名角色，双亲被德拉古拉手下的魔物所杀，并且因为自身拥有强大的魔力，而被德拉古拉掳去，后被里希特救出，在游戏中使用的武器是鸽子。

安妮特·雷纳德

玛丽亚的姐姐，同时也是里希特的恋人，在游戏里同样被德拉古拉掳去，里希特此次前去恶魔城的最大原因就是为了救她。

德拉古拉伯爵

系列的最终BOSS，100年才复活一次的上位吸血鬼，同时也是恶魔城的主人，与贝尔蒙特家族有着上千年的宿怨。

沙法特

原来是教会里拥有极高威望的神官，但因为个人的野心背叛了神而改为崇拜德拉古拉，为了达到目的可谓不择手段。

游戏的主要内容，就是操作主人里希特和恶魔城里的各种妖魔鬼怪战斗，这点和《血轮》是基本是一样的，但是从公布的情报来看，本作的看点已经远超过了前面讲这些，下面就为大家讲解这次游戏中的5个关键词，让你更加了解本作耽美的世界。



作为PSP平台的重新制作版本，当然不能浪费主机的强大机能，这方面首先ＣＧ是少不了的，制作小组特地为本作制作了专有开场CG和结尾CG，详细交代了故事里的一些重要内容，历代人物更是在PSP的超大屏幕里表现得惟妙惟俏，FANS可千万不能错过。

进入耽美世界的魄力影像！



▲棺木打开后预示着"魔界之王"德拉古拉即将复活。

◀躺在祭祀台上的少女，似乎正在以她为祭品进行着德拉古拉的复活仪式。





▲楼梯与楼梯之间可以清晰看出几个层面。

◀封闭的城门即将打开。里面究竟有什么在等待里希特呢？

3D的世界让你感受不同的恶魔城！

本作为横版卷轴过关动作游戏，这次人物和背景都采用了3D建模，使得原来的2D世界看起来更加的"广阔"。除此之外，特别是在一些BOSS级强敌出场的地方，都特地用改变镜头角度的方法做了特写，让画面显得更有层次感。

关键词三 ACT



原来PC-E版的《血轮》，当时因为操作性等缘故，被冠以系列最难的头衔。游戏以关卡制进行，一共分为了8大关卡，其中每个关卡的最后都有极强力的BOSS在等待玩家，重制后的PSP版势必将丰富的动作要素贯穿到底，能否从这些BOSS手中救出被掳去的人，是每一个玩家技术的体现。

考验过硬技术的魅力作品！

▲游戏里里希特使用主要武器是鞭子，这种武器打击面窄和攻击范围小，在《血轮》里是为人所诟病的地方，但是只有克服这些，才能制伏恶魔城里的魑魅魍魉。

▶各关卡最后都为玩家安排了强力的BOSS，只有掌握BOSS的攻击规律后，依靠自身的过硬技术将其打倒才是ACT的精髓所在。



关键词四 隐藏游戏



▶想体验原汁原味的《血轮》？本作一样满足玩家。

本作除了《历代记》，还分别把PC-E版的《血轮》、PS版的《月下》和PC-E版《血轮》里的附属游戏《どらきゅらぺけ》作为隐藏游戏的形式收录在内。《月下》的故事是紧接着《血轮》5年后的1797年，因为上次吸血鬼大战而导致疲乏的里希特，被沙法特控制他后并借助他的力量再次让德拉古拉复活，感到事态不妙的德拉古拉之子阿鲁卡多从长眠中苏醒，帮助人类与自己的父亲抗争。



◀《月下》一度被许多人认为是“《恶魔城》系列”的巅峰之作。

享受本篇以外的乐趣！

关键词五 小岛文美

相信看过小岛老师的作品后拜倒在其画风下的玩家不在少数吧？一个游戏想要造就耽美的世界观就必须要有的耽美人设为前提，本作也不例外，原来的角色在经过担任“《恶魔城》系列”御用画师的小岛老师重新绘制后，高贵典雅的风格让玩家眼前一亮，仿佛把每个角色都注入了灵魂一般。

▼小岛文美的耽美人设着实为游戏增色不少。



感受耽美的冲击吧！

凉宮ハルヒの約束

すずみやはるひのやくそく



2006年最高人气动画《凉宫春日的忧郁》成就了一个平野绫，也让S.O.S团风靡亚洲。如今，这道凉宫旋风终于向PSP平台袭来。这款《凉宫春日的约定》的剧本完全原创，且与动画版《凉宫春日的忧郁》的剧情有所关联。凉宫饭们，准备好迎接团长大人了吗？

虚，这次的舞台是PSP呀！

文 胧月 美编 澄香

PSP	凉宫春日的约定 凉宮ハルヒの約束
◆NBGI◆AVG◆预定2007年内◆日版	
◆1人◆售价未定◆对应周边未定	

活跃在游戏中的S.O.S团！



本作以北高祭前的学校为舞台，S.O.S团全体都在为凉宫春日提出的电影拍摄工作辛勤地努力。这期间，他们又被卷入了不可思议的事件中……

动画原作FANS应该对北高祭那一曲《God Knows》和《恋爱的实玫琉传说》记忆犹新，但北高祭前团员们是如何排练准备的，这些在动画中并没有详细交待，本作剧情就会对这一部分的空白进行补完。团长又会率领团员们干出什么轰轰烈烈的荒唐事，而吐槽男阿虚又要诞生多少种表情和多少段绕口令呢？让我们拭目以待吧。

移动并和喜欢的角色交流



在凉宫春日所在高校的地图上，玩家可以清楚看见角色处于哪个教室、而哪个角落又会发生未知剧情，这点也和经典的《樱大战》非常相似。自行选择目的地，就能和自己中意的角色交流了。并且，玩家交流的对象并不局限在S.O.S团内部，和外人交流说不定也能触发特定剧情。

朝比奈さん
「今、お茶淹れますね。緑茶と紅茶、どちらがいいですか？」

▲本作全程语音，将PSP带在身边，你就可以随时随地聆听实玫琉那治愈的萌音了。

迷你游戏

作为一款文字类AVG，本作的迷你游戏给游戏增添了新的光彩。如图所示的就是迷你游戏"沙滩排球"，玩家可以控制春日一方和CPU进行对战，赢得比赛就可以赚取一定的点数。相反，如果输掉比赛，春日对你的好感度也会有所下降。

▶迷你游戏除了沙滩排球外，还有其他项目，不过目前这些项目还处于未公开阶段。



◀Q版2D的角色非常便于操作。输掉比赛后，凉宫会露出明显的不满表情。

新技术引入——S.O.S



玩惯了文字AVG的人也许已经习惯了画面上静止不动、眼睛间或一眨的2D美少女，本作中这种情况将发生根本转变！在进行剧情对话时，玩家可以清楚观察到对话对象细致的表情，包括眼珠的转动、脸庞的多角度倾斜、呼吸时胸腔的起伏等，这些赋予了角色更强的生命感。

SOS团团员介绍

这也许是所有校园剧中最为强大的社团，以拥有随心所欲改变世界能力的凉宫春日为中心，成员包含宇宙人、未来人和超能力者，在各种活动或事件中都扮演着胜利者或救世主的角色。



神 凉宫春日

自我中心的团长大人，厌倦一成不变的无聊生活，总是极力探索着世界上不可思议的东西。虽然娇蛮任性，却一点不招人厌，这也算是她的一大技能吧。



宇宙人 长门有希

有着"大萌神"称号的有希拥有最为高昂的人气，绝大部分时间都保持着端坐阅读的姿态，新生代无口娘的代表。其真实身分是统治这个银河系的"资讯统合思念体"的人形对人用介面，也就是俗称的宇宙人。

超能力者 古泉一树

集美型、智慧、体能于一身的超级优等生，由于对春日最为"效忠"而被提拔为副团长。而实际上，他是隶属于某谜之集团的超能力者。



未来人 朝比奈实玖琉

SOS团的吉祥物，也是春日最爱欺负的对象。尽管看上去弱不禁风且性格懦弱，但真实身分却是从遥远的未来被派遣来的春日监视者。



普通人 阿虚

就像图片中那样，阿虚看上去最不起眼，也是团内惟一的普通人。由于原作中关于他的疑点甚多，因此也有人猜测他才是世界真正的神。

文 罗纳尔南 编 马修



掌上推理秀——《名侦探柯南》游戏回顾

2007年4月21日，《名侦探柯南》的第11部剧场版动画——《蔚蓝色灵柩》在日本首映。从1994年初次连载至今，这棵日本动漫界的常青树便创造了无数的奇迹，超过一亿册的单行本漫画销量，2000万人次以上的剧场版票房，无不彰显其魅力。俗话说，游戏动漫不分家，原作如此受欢迎，由此改编的游戏自然也不在少数，而作为侦探题材的作品，改编游戏也并不费事。值得一提的是，由《名侦探柯南》改编的游戏作品，绝大部分都是在掌机平台上推出。从GB到GBC再到WS（C）和GBA，直至如今的NDS，三头身的侦探小子踪迹遍布其上，而且伴随登陆主机的不同，《柯南》题材的游戏呈现了迎合各主机特点的风格，从这个层面上来说，这些游戏也见证了《名侦探柯南》一点一滴的改变。今天笔者就自告奋勇，和各位掌机爱好者，一同回顾《名侦探柯南》的掌上推理秀。

首先我们从掌机上的柯南游戏介绍起，其实正像前言所述，随着掌机的不断发展，其上的《柯南》游戏一直迎合着主机的变化而改变——GB上大量文字构成的纯AVG、WS的另类玩法、GBA上对“《逆转裁判》系列”的学习……每个主机上的《柯南》游戏都有着自己鲜明的特色。

GB时代：原汁原味，漫画再现



黑白GB上有过两部《柯南》相关游戏登场，它们的共同特征是非常贴近漫画原著，不仅采用了青山刚昌亲自执笔的人设，就连剧本也保持了完全原创又不失原作本色的风格。之所以会有这样的特征，原因有二：一方面是当时（1996年）《名侦探柯南》还尚未成气候，游戏推出时才刚刚动画化不久，更别谈采用动画人设了；另一个原因就是漫画的黑白表现形式，在没有色彩的GB上的表现更是与漫画相得益彰。



机种：GB	厂商：Bandai
发售：1996年	类型：AVG

《名侦探柯南》在掌机上的第一款作品，也是进入游戏领域的开山之作，可谓意义重大，因此在游戏剧本的选择上，制作者也煞费苦心。为了保证剧情的严谨以及符合原著风格，制作者特地邀请了青山刚昌一同参与游戏的制作。

游戏的主要地点是一家新近建成的地下游乐园，由于还在试营业阶段，因此第一批游客都是由游乐园园长亲自发函邀请而来的贵宾，毛利侦探事务所和少年侦探团也在受邀之列。柯南作为少年侦探团的一员，顺理成章地前往了游乐园。就在柯南一行人到达游乐园后不久，杀人事件发生了，凶手显然是这批游客中的一员，柯南责无旁贷地肩负起了调查此案的重任。

游戏的画面相对如今的作品比较简陋，剧情分成了3个章节进行，玩家需要操控柯南在游乐园四处调查取证，再通过和周遭人的交谈取得新的情报，最终依靠手头的证据，进行合理的推理后判定凶手并将之当众指出。由于游戏中几乎没有什么动作要素，单纯的解谜又难免让人有枯燥感，于是设计者便在游戏中加入了抓公仔之类的小游戏来缓解气氛。



▲史上首款《柯南》游戏。

总体而言，作为一款初出茅庐的动漫改编作品，这款《柯南》游戏的表现还算得上精彩，即便抛开漫画，单就游戏本身而言，也算得上是一款上乘的推理AVG了。遗憾的是如果没有一定的日文功底，恐怕是无法完全理解游戏中的所有乐趣的，当然，对于多数国内玩家来说，语言几乎是所有推理AVG的障碍。



名侦探柯南 疑惑的豪华列车

机种：GB	厂商：Bandai
发售：1998年	类型：AVG





时隔一年半后，“《名侦探柯南》系列”的第二作在GB上再次登场。而作为一部连载了将近4年的少年漫画，漫画原著的人气也为本作增添了足够的人气。

如副标题所示，故事发生在行驶中的豪华列车上，因为柯南的到来，死神又一次降临了。（为什么我要说“又”？）列车休息室中的年轻女性被残忍地杀害，而凶手自然被锁定在同行的乘客中，但是所有的嫌疑人都有完美的不在场证明，毫无头绪的柯南只好从作案现场遗留的惟一证据——一本名为《罗曼史》的书中开始着手调查……从系统到人设，本作完全继承了前作的风格，只不过可活动的范围大大增加。而在破案的过程中，多了更多的谜题设置，只有随着谜题的一一破解，才能对整个案情抽丝剥茧，得到正确的推理。另外本作中还有来自关西的高中生名侦探——服部平次登场，他会协助柯南一同进行调查，一大一小侦探的携手，再大的危机也迎刃而解。



GBC时代：渐入佳境与独特的人设

从1999年到2001年间，随着漫画、动画以及剧场版的全面推进，《柯南》的魅力尽显无遗。港台地区对原作的引进，让国内的玩家也有机会认识了《柯南》，扣人心弦的剧情让越来越多的玩家为之着迷。伴随原作的热潮，《柯南》在游戏方面的表现也渐入佳境，GBC和WS两大掌机平台上共计6款相关作品推出，数量上的优势让同类动漫难以望其项背，而且这些作品的素质也相当出众，GBC版以彩色画面搭配黑白漫画版人设的独特风格，让无论是漫画版的FANS还是动画版的拥趸都有种耳目一新的视觉享受。



名侦探柯南 机关寺院杀人事件

机种：GBC	厂商：Banpresto
发售：2000年	类型：AVG

GBC上的第一作《柯南》游戏，游戏从之前的黑白世界来到了五彩缤纷的全新舞台，而从这一作开始，《柯南》的相关游戏作品也正式改由Banpresto接手开发。

故事的开端从小兰和柯南在咖啡店与委托人美树小姐的见面开始，为了帮助委托人调查其姐姐的身世，柯南和少年侦探团来到了位于飞弹山的机关寺院。除了小兰父女，服部平次也再次登场，而大人气的新角色——灰原哀则也首次进入了掌上世界。在一派祥和的气氛中，骇人的凶杀案还是不可避免地发生了，运用柯南灵巧的头脑和缜密的心思，从蛛丝马迹中再次找出凶手就是游戏的目的。

▲D商汉化版，素质不错。

和GB版比，本作并不仅是简单地上色了事，比如场景变小，人物变大，音效上也加入了TV版主题曲的旋律，一系列改变使得游戏整体素质有了大幅提升。



▶相比GB版，不但色彩鲜艳，人物也变大了。



名侦探柯南 奇岩岛的秘密传说

机种：GBC	厂商：Banpresto
发售：2000年	类型：AVG



本作紧随《机关寺院杀人事件》在2000年发售，在前作中的案件侦破一星期后，美树小姐再次找到毛利小五郎，并委托其前往奇岩岛探寻她的先辈留下来的宝物。迎来暑期的少年侦探团得知这一消息后，也跟随小五郎来到了奇岩岛上。虽然没有马上发生杀人事件，但是岛上却危机四伏，困难重重的神秘机关、觊觎宝物的凶犯……柯南必须一边寻找秘宝一边还要揪出躲在暗处的凶手，这趟寻宝旅途怎么看也不会一帆风顺。

和剧情一样，本作的系统完全继承自《机关寺院杀人事件》，除了保留各种推理收集系统，还融入了更多的动作要素，让游戏的可玩性有所提升。此外由于故事发生在岛屿上，所以柯南的可活动范围也大大增加，不过少年侦探团的小家伙们也会不时地惹是生非，让已经扑朔迷离的剧情再次节外生枝。



名侦探柯南 被诅咒的航路

机种：GBC	厂商：Banpresto
发售：2001年	类型：AVG

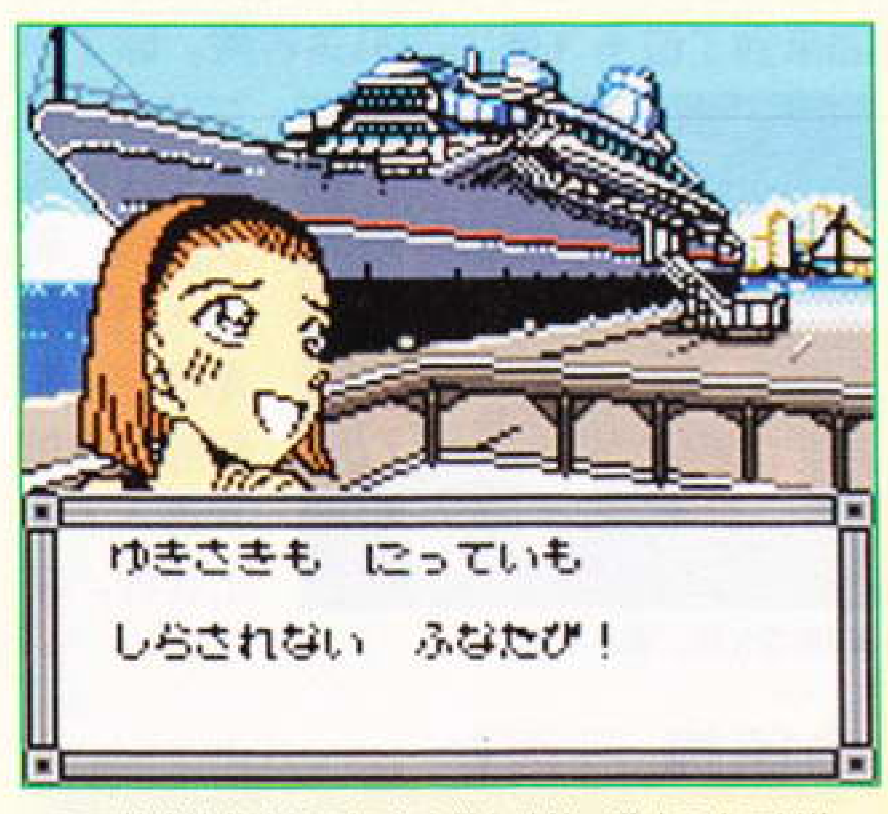
2001年GBA发售之前，GBC上大作迭出，所有厂商都铆足了劲为GBC奉上最后的晚餐。“《柯南》系列”也不例外，作为GBC上的系列收官之作，《被诅咒的航路》于2001年初发卖。



本作的故事发生在航行的游轮上，富家女铃木园子受邀参加一次豪华的航海旅行，她不忘邀请自己的好友毛利兰，小五郎和柯南也作为小兰的家属也有幸加入了旅途。然而上船不久，一位扮相神秘的老人就告诉柯南，这艘船所要行驶的航路遭到了死亡诅咒……果然，不久之后命案就接二连三地发生了，乘客一时间陷入恐慌，而柯南却明白，这根本就不是什么诅咒，而是一场有预谋的连环凶杀案。在一望无际的海面上，凶手定然无路可逃地躲在船上，不过他接下来也许会继续制造混乱来增加案件侦破的难度……怎么样，听着都很激动吧，赶快控制柯南争分夺秒地将这个杀人不眨眼的凶手揪出来吧。



▲《被诅咒的航路》的封面，将大海上孤船的诡异气氛烘托得非常到位。



▲园子的盛情邀请总是把大家带入险境，游戏里也不例外。

虽然本作在大方向上和GBC前两作并无二致，但是剧情长度、登场人物数量、甚至是作案方式的凶残程度都远远超过前两作。为了更好地表现这些内容，本作不惜采用了在GBC上属于超大容量的16Mb。游戏的表现也确实没有辜负FANS的期待，为GBC上的“《名侦探柯南》系列”画上了完美的句号。





WS和WSC：自家掌机与独特的玩法

自从任天堂的功臣横井军平自立门户，并与Bandai合作开发出WS后，动漫改编的游戏作品就成为了这台主机上的生力军。而像《柯南》这样大红大紫的动漫作品更是没有理由不在WS上推出。WS系主机上推出的3款作品的人设全部取材自TV版动画，这和Bandai当时的市场战略有关，因为Bandai正是TV版动画《名侦探柯南》的投资方之一，在WS系主机上看到动画再现也就不足为奇了。此外由于WS横竖皆可玩的特点，厂商也大量在游戏中加入了以此为卖点的内容，与GB系主机上的《柯南》游戏玩法大不相同。另一方面，从受众群来说，这三款作品更合纯柯南FANS的口味，适当削弱解谜部分的难度并加入针对FANS的原创内容（如人物占卜卡片），使之成为柯南爱好者们非常值得收藏的作品。

名侦探柯南 魔术师的挑战状

机种：WS	厂商：Bandai
发售：1999年	类型：AVG

WS上的首款《柯南》游戏，和GB系《柯南》作品有着鲜明的风格差异。不但游戏人设上选择了TV版，还弱化了游戏中的主线部分，更加强调琐碎谜题的破解，此外还加入了扑克占卜等和主线游戏关系不大的小游戏。另外还可以把机器竖起来利用“实用手册”分析案情，有模有样的架势足以令FANS大呼过瘾。

本作副标题是《魔术师的挑战状》，故事主线是和青山刚昌笔下另一作品《魔术快斗》中的主人公黑羽快斗——也就是我们熟知的怪盗基德大人有关，剧情上和第三部剧场版《世纪末的魔术师》息息相关。

柯南和基德之间的比拼是《名侦探柯南》原作中主线剧情之外的一大看点，据读卖电视台收视率调查统计，但凡怪盗基德登场的那几话，收视率都会有所提高，这也足见基德的人气之盛。深谙此道的Bandai把柯南和基德之间的决斗战场拉到WS上也就顺理成章了。

本作因为紧扣原著的特点而广受FANS好评，但是因为推理要素的减少，让很多推理游戏爱好者不满，双方褒贬不一的评价形成鲜明对比。但说它是投石问路也好，是小试牛刀也罢，作为WS上《柯南》的处女作，本作都毫无疑问地为WS上的系列后续作品设好了基本框架。





▲WS版的移动方式也很有特色。

名侦探柯南 西部名侦探的最大危机

机种：WS	厂商：Bandai
发售：2000年	类型：AVG

在第一作依仗怪盗基德的登场获得FANS的好评后，Bandai再接再厉，于2000年推出了《西部名侦探的最大危机》，从副标题中可以看出，从基德身上尝到甜头的游戏制作者又打起了服部平次的牌。故事中总共有5个案件需要大家解决，因为和服部平次有着很大关系，所以本作的案件大都发生在位于西部的大阪。游戏中的关键之处就是不断找出证物，来解决一个个让人棘手的案件。



本作还首次引入了两个全新系统——“关键词触发”和“谜之追踪”，顾名思义，前者以在对话中找到关键词为目的，后者则是强调动作成分。新系统的引入让在前作中备受质疑的侦破部分的难度有所提升，单纯的推理爱好者也有动力尝试本作了。



▲查看人物信息时，可以竖起WS主机。

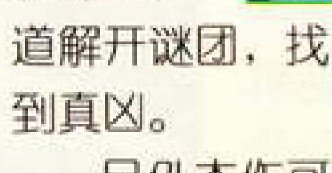
名侦探柯南 夕阳的公主

机种：WSC	厂商：Bandai
发售：2001年	类型：AVG



WS系《柯南》游戏终于彩色化，经典的TV版人设加上高水平的着色，甚至让人有产生了看动画原作的错觉。

副标题中提到的“夕阳的公主”实际是一颗宝石的名字，而这次的故事也正是围绕这颗被诅咒的宝石展开，在这颗宝石对外公开展览的宴会上，杀人案件发生了，在场的柯南当然不能袖手旁观，他这次要和平次一道解开谜团，找到真凶。





另外本作可以继承WS上前两作中“实用手册”的记录，如果在游戏开始前导入的话，还会影响游戏的完成度，对于玩过前两作的玩家来说，这无疑是个非常体贴的设计。



▲可以继承前两作的记录。

GBA时代：音画提升与随波逐流



GBA上两作柯南可以说是中国玩家最为熟悉的两作了，机能的大幅提升，让《柯南》改编的游戏也得以脱胎换骨，在画面和音效上有了质的飞跃。加上辛勤的汉化者为中国玩家扫清了语言上障碍，全中文化的游戏环境给千万柯南FANS带来巨大福音。

但是2001年以后，随着《海贼王》、《火影忍者》以及《网球王子》等漫画界后起之秀的迅速崛起，《柯南》的人气已经无法和鼎盛时期同日而语。这一点在游戏作品的数量上表现得尤其明显，GBA上《海》、《火》、《网》三部作品改编的游戏数量加起来超过10款，而柯南在GBA上仅仅有两部作品。这样的局面固然和人气有关，但是不得不说，更主要的原因还是原作本身适合改编的游戏类型有关。

《海贼王》和《火影忍者》两部作品是以热血的冒险和主角的成长为题材的作品，往往会改编成ACT或者RPG，非常符合原著的风格；而像《网球王子》则可以直接改编成SPG类的网球游戏，此外因为女FANS众多，还有以网球帅哥们为主打的小游戏合集可以制作。而《名侦探柯南》，也一改过去纯粹的文字AVG类型游戏，而被做成了一款以控制柯南东奔西跑为主的A・AVG。这款游戏在2003年暑假诞生，游戏中虽然谜题众多，但大都没什么难度，看起来更像是小游戏集合，于是有人戏言这是受了当时大卖特卖的《瓦里奥制造》影响所致；在遭受了一番冷嘲热讽后，2005年春季发售的第二作回到了纯粹的推理路线上，但推理过程中的“回答选择”系统，又让人不免联想到在GBA上大红大紫的“《逆转裁判》系列”，随波逐流的表现让GBA版的《柯南》丧失了自己的特色。





▲比起《海贼王》和《火影忍者》，《名侦探柯南》可供改编的游戏类型相对较少。

名侦探柯南 被狙击的侦探

机种：GBA	厂商：Banpresto
发售：2003年	类型：A・AVG

作为在GBA主机上登陆的首款《柯南》游戏，本作的宣传可谓极尽奢华，《少年SUNDAY》、读卖电视台的双重广告轰炸，让本作在气势上先声夺人。



故事从柯南等人受邀来到侦探主题公园的开幕式讲起，在参观期间，柯南接到了名为“斯芬克斯”的谜一样人物的挑战书，紧接着一起起案件接踵而至，柯南只好迎难而上，接受挑战并平息一系列事件，弄清“斯芬克斯”的真正面目，就要靠玩家和柯南一同努力了。



游戏中玩家需要操控柯南来往于指定地点，并在这些地方将“斯芬克斯”所设置的谜题一一解开。在ACT部分，原作中频频出现的麻醉手表、强力运动鞋、太阳能滑板等道具都成为了柯南快速通关的法宝；而解谜部分的谜题则都是一些常见的益智游戏的加强版，像我们耳熟能详的“神经衰弱”、“推箱子”等。另外游戏中的场景非常丰富，特别是关卡后期的“中华街”有很浓郁的中国特色，另外过场CG中大量穿插TV版音乐，极富感染力。



另外值得一提的是，本作的汉化版补丁由漫游汉化协会、熊组和名侦探柯南事务所联合制作。汉化版素质很高，尤其是解谜部分，堪称完美。



机种：GBA	厂商：Banpresto
发售：2005年	类型：AVG





GBA上的第二款《柯南》游戏，彻底颠覆了前作中的一切设定，成为了一款中规中矩的推理AVG。小五郎应邀参加某大厦竣工仪式，可丢三落四的他甚至忘记了请帖，亏得小兰柯南同行才没有闹笑话。酒店坐落的地方盛传着一段恐怖的传说，受到诅咒的人会立刻毙命。尽管起初并没有人在意这个传说，可是接踵而至的连环杀人案件让人们不得不对此将信将疑。巨大的危机面前，柯南挺身而出，将收集到的证据抽丝剥茧，找出关键，终将真凶绳之以法。

本作基本分为“案情调查”和“案件推理”两个部分，前者在案发现场找出可疑之处或者发现证据，而后者是通过选择出正确的选项来层层推进，这一方式无不透着《逆转裁判》的影子，好在“真实时间制”和“Hit系统”加入让本作增色不少。“真实时间制”是指在证据搜索和案情分析的过程中，时间是在一直流逝的，如若不能在有效时间内找到证据或者选择出正确选项，则宣告失败，游戏就要重新开始；反之如果能够快速找到证据或者选择出正确答案，就会算一记“Hit”，使用的时间越短，“Hit”等级越高，如果连续选择正确，还会出现在格斗游戏中打出连击时的“XX Hits”字样。



事实上本作的表现还不错，即便抛开《柯南》的名头，也算是一款颇具特色的推理AVG了，但是有《逆转裁判》大行其道在前，本作也只能感叹生不逢时了。另外，由千岛汉化组和天使汉化组联合制作的汉化版补丁，也为大多数国内玩家再次清除了语言障碍。

NDS、PSP时代：脑锻炼与经典的回归

进入2005年，随着PSP的横空出世，掌机世界不再任天堂一家独大，NDS和PSP的竞争日趋激烈。而《柯南》的游戏在此期间毫无动静，这样的局面一直延续到2006年，随着NDS的脑锻炼风潮和PSP的PS官方模拟器的出现，《柯南》游戏才顺应潮流，再度活跃于两大掌机上。NDS上的《名侦探柯南 侦探力锻炼器》是一款脑白金类型的炼脑游戏合集；PSP上虽无《柯南》新作，但借由官方模拟器的推出，曾经在PS时代上登场的《柯南》游戏如今也完美地回归到了PSP上。



名侦探柯南 侦探力锻炼器

今年4月5日发行的《名侦探柯南 侦探力锻炼器》，是NDS上一款以柯南为题材的“脑白金”类型的脑锻炼游戏合集，游戏中邀请了TV版中柯南的声优高山南小姐进行全程配音，游戏从解答判断力、分析力等五个方面进行相关提问和训练，获得的侦探力不同，还会获得相应的称号。游戏抛开以往必不可少的凶杀、谜团等主线游戏剧情，变成一款彻头彻尾由小游戏组成的老少咸宜的绿色“侦探力锻炼器”。



官方模拟器下重现天日的《柯南》

PS上登场的《柯南》游戏数量相当可观，并且游戏种类也非常丰富。1998年发卖的《名侦探柯南》是PS上首款柯南游戏，推理AVG加上TV版原班制作人马的CG和配音，包含了“同级生杀人事件”、“孤岛秘宝”两个事件；随后的2000年和2002年又推出了《三人名推理》和《最佳拍档》两款推理AVG作品。此外还有2002年推出的《太阳能滑板》和《实用软件》等两款作品，前者是可以从少年侦探团成员中任选一人，踩着滑板掷骰子前进的《大富翁》类型游戏；后者则是一款类似NDS上锻炼侦探能力的实用软件，让普通玩家也能过一把侦探瘾。



这些游戏现在都可以完美运行于PSP之上，对于拥有PSP的柯南FANS来说，在掌上回味PS时代的《柯南》游戏别有一番趣味。



◀次世代主机上的《柯南》游戏出师不利。

如果抛开PS，《柯南》到目前为止在家用机上的已经发售的游戏作品就仅仅剩下PS2上的《名侦探柯南 大英帝国的遗产》一款了，而在不久之前，Wii上也迎来了一款《柯南》题材的游戏——《名侦探柯南 追忆的幻想》只不过超低的杂志评分有点让人打不起精神，希望今后的《柯南》游戏无论在家用机上，还是掌机上都能够有所起色。

附1：《名侦探柯南》的GBA影院

2003年，随着GBA SP的发售，任天堂官方曾经推出过一款可以令GBA欣赏电影的周边——“Advance Movie”。这款设备可以让玩家在GBA上看电影、听音乐，而存储媒体则为Smart Media卡。当时任天堂准备联合多家公司，打算针对这款“AM3”推出大量的相关节目。而在该设备发售之初，就有有三部电视电影同步推出，而其中之一便是TV版“《名侦探柯南》系列”。

虽然只有短短14话，但是这些动画很好地见证了AM3从无到有，再到逐渐消失在人们视野中的整个过程。因为发售时间跨度很久，每一集的长度也不同，因此根据长度，每一集的售价也各不相同，不过随着AM3的停产，它们也成为了永远的历史——以上就是GBA上的《柯南》影院。



后来随着“播放君”的推出，这款周边很快就淡出了人们的视野，不过其上发布的14话《名侦探柯南》动画，却永远值得回味。

附2：《名侦探柯南》中的掌机形象

前面我们曾说过，掌机上的游戏见证着《名侦探柯南》的转变，而作为一部以当代日本为故事背景，当中经常出现一些富有日本当代气息的事物也就不足为奇了。再说青山刚昌本身就喜欢拿这些东西恶搞，修改一下外形，替换一下名称，一件现实生活中能够见到的富有时代特征的事物就出现了。而作为发达的电视游戏国家，掌机的形象也算是日本很有时代特征的东西了，因此我们屡次三番在《柯南》的动漫原作中见到掌机的形象。而且漫画当中本身的时间似乎连一年都没有过去，但是现实中十余年的时间已经转瞬即逝，这期间，掌机也一再进化，因此我们从漫画中也可以了解到掌机的发展。

GAME MAN

在1996年前后出版的单行本第三卷中，外科医生的孩子不断收到一些古董玩具，这其中有一样叫做“GAME MAN”的电动玩具，明眼人一眼就看出它的原型是当时的“Gameboy”掌机，只不过外形上，它更像是GBA SP的雏形。不过机身上那经典的斜体英文字，以及和“BOY”呼应的“MAN”还是会让人不由自主地想起老GB来。





NGP和WS?

接着到了第二十六卷，柯南中枪做了手术，在住院养伤期间，手里曾拿着一台从外形上不好辨认的掌机，不过根据机器的大致外观和漫画上市日期（2000年前后），我们可以推断出，这台机器（的原型）是SNK出品的NGP掌机；而在TV动画版的同一话中，这个场景中柯南手中拿着的机器毫不隐讳地变成了WSC，前面提到过由于Bandai是当时TV版投资方之一，因此这也算是在动画中为WS系主机做了个小广告。







ONY

而2006出版的第五十四卷中登场的掌机，原型什么机器就不必笔者多费口舌了吧，只不过背后的LOGO“ONY”似乎少了个“S”……亏青山刚昌想得出来。

看来，随着《柯南》漫画的不断推出，作品中登场的掌机也在一步步进化，从GB到NGP、WS再到PSP。不过这些图片仅仅是冰山一角，加上剧场版以及动画版，当中登场过的游戏主机和掌机形象实在是数不胜数。此外漫画中甚至连恶搞游戏公司的机会都不会放过，如果是任天堂的支持者，一定会留意在某话中出现的“满天堂”公司，由此看来，青山大师的幽默细胞还真多。



▲游戏中出现的“侦探力锻炼器”，难道是NDS的新版本？

写到这里，我们的回顾就要告一段落了，相信这回大家对《名侦探柯南》的掌上之旅都有了一个全面的了解，因为笔者本身更偏爱漫画版，所以TV动画版的了解程度不够丰富，可能在文章中对TV版的提及有所不够，这点还请大家多多包涵。此外还要特别感谢“名侦探柯南事务所”（http://www.aptx.cn）为本文提供的许多珍贵图文资料。最后，希望《名侦探柯南》无论是动漫还是游戏都能够蒸蒸日上，而我们此次的推理秀回顾旅程也到此结束。



文 马修　美编 冷烨

PSP 钢铁地平线 Steel Horizon

◆Konami◆SLG◆2007年7月2日◆美版
◆1～2人◆39.99美元◆无对应周边

海战题材的战略游戏凤毛麟角，在PSP上更是难觅。Konami在不久前推出的这款专门以二战为背景的海战策略游戏有着颇高的素质。接下来，就让我们跨越时空，梦回半个世纪前浩瀚海洋上的那场地平线上的钢铁战争。

回合战略制与半即时战略

游戏总体上来说是一款回合制战棋游戏，在我方回合时，玩家要通过整个战场来为自己的舰队做下一步的决定，包括对战场上可视范围以外的海域进行侦测，根据可视范围内的敌军舰队种类来对我方的舰队进行移动、编队等的操作。



地图画面

双方舰队开始战斗后，游戏便转入了即时战略战斗。玩家选中我方舰只后，要按×进入移动画面，以确定舰船的移动方位的方式来下达指令，如进攻、包抄、撤退等。交战时间为1分钟，1分钟内双方若没能全灭对方，1分钟后就会强制结束战斗。战斗开始时，攻击类战舰会边行进边填充弹药；而被攻击方，除非舰首正对攻击方，否则战斗开始时的10秒内无法对己方战舰下达指令。



战斗画面

剧情，全面阻止神秘组织的邪恶计划

故事讲述的是在第二次世界大战打得热火朝天时，又出现个神秘组织来添乱，这神秘组织的海军力量颇为强大。而玩家要扮演一名舰长，指挥舰队与神秘组织进行大规模的海战。



指挥官入门教程：操作与菜单

本作的操作是标准的美式游戏操作，即×为决定，○为返回上一级。游戏中用方向键移动光标，L、R为切换战舰单位，□键切换港口。选中舰队单位后按×进入战舰指令菜单，未选中舰队单位时按×则直接出现是否结束本回合行动的提示，按○则能放大或缩小地图画面，更有利于对整个战场的情况有所了解，但地图被放大后会因为舰队单位被缩小而无法直接看到舰队的舰首方位。



战舰指令菜单

	MOVE	移动
	ATTACK	攻击
	FACING	舰首方位
	SPECIALS	特殊技能
	MODIFY	编队更改
	OBJECTIVES	作战目的
	SHIP INFO	战舰信息
	END TURN	结束该回合

舰队的合流与分流

游戏中以舰队作为单位，舰队的最大舰数为8艘。毫无疑问，交火时舰船多的一方舰队必然占有很大优势。当舰队战舰不足8艘时，可以考虑舰队间的合流，具体操作方法为两支舰队（A、B）相邻时，光标选中A，按×进入战舰指令菜单后，选择编队更改（MODIFY），将接下来的光标选在相邻舰队B上，然后选择A方想要合流到B方的战舰后，按△就可以将该战舰编入B舰队（同时也可以将B舰队的舰船编入A舰队）。舰队满8艘舰船后就无法再进行合流操作。如果B舰队的位置够多，还可以将A舰队全部舰只编入B舰队。



战舰编队界面。

分流操作和合流操作相仿，同样要用到MODIFY指令，但之后要选相邻的空白海域。

舰首方位

舰首方位的选择非常重要。袭击敌舰队前事先将舰首方位调到正对敌方单位（尽量从敌舰的背面或侧面进攻），进入战斗后就可以立刻冲上去攻击，否则战舰自己转向会浪费宝贵的作战时间。当舰队行进到未知海域时，最好将舰首正对敌舰可能出现并攻击的方位，一旦舰首正对着前来袭击的敌舰，我方舰队就可以直接还击，否则被攻击后的10秒内无法下达任何指令。想跑的话，舰首方向就要和敌舰可能攻击的方位相反了。

特殊技能

游戏中的一些舰种拥有特殊的战舰技能，该种技能可以在移动后使用，直接使用后舰队便不能再移动，这点要注意。战舰技能有如下四种：

	技能名称	中文名	持有舰种	效果
	Lay Mines	布雷	布雷舰	在舰船所处区域布下水雷
	Group Repairs	舰队维修	维修舰	维修舰队中受伤舰船
	Sneak Attack	偷袭	潜艇	偷袭没有防偷袭能力的敌舰队
	Recon Plane	侦察机	航空母舰	扩大侦察范围

旗舰

游戏的一开始，输入了姓名后，玩家就要在潜艇（SSF）、驱逐舰（DDF）和战列舰（BBF）之间选择出一艘作为自己的旗舰，各舰种的优缺点后面会有详细介绍。旗舰是整个海战的指挥舰，一旦被击沉便会失败，因此旗舰的编队务必要保证能应对各种敌舰的袭击。



作战胜利后，根据在战斗中指挥的表现，玩家会获得不同的奖励点数，而这些点数可以用来给自己的旗舰升级，升级的四项分别为：武器（Weapons）、装甲（Defenses）、特殊技能（Specials）和指挥（Commands）。

存档

在地图画面按START键出现菜单，其中第三项Save Current Game就是存档，重新进入游戏后可以从该存档位置继续战斗。本作过关后没有自动存档和存档提示，只能在进入战斗后的地图画面中进行存档。

舰队编队

舰队可以以单纯一种舰船来编队，这样编队的好处是针对性强；缺点则是应变性差，遇到相克的敌方舰队很容易全舰队覆没。也可以将多种舰船进行混合编队，混编舰队的适应性强，可以针对不同的敌舰来进行攻击和反击；对应的缺点则是针对性差，而且舰队的航速以舰队中最慢的舰种为准。除了合理编队，灵活地对舰队多多进行重组也很关键。

港口争夺和舰船制造

地图上，蓝色标志为我方港口，红色标志为敌方港口，白色标志则是中立港口，要尽快占领。而敌方港口因为经常制造战舰，因此占领会比较难一些。

港口的占领依靠步兵登陆舰来完成，港口最高防御度为8，每艘登陆舰每回合可以降低港口1点的防御度，也就是说一支舰队的8艘舰船全部为登陆舰的话，一回合就可以将满防御度的港口占领。占领后我方继续有舰船停在港口，就会不断回复我方港口的防御度。占领的港口每回合会增加我方的收入。占领后的港口可以立即花钱将其升级为工厂，升级工厂后可以立刻制造舰船，制造出的舰船立刻就可以下水开赴前线。

战舰资料及简介、心得

游戏中的地图画面和战斗时的移动画面上，蓝色标志代表我方，红色标志代表敌方。地图上的战舰看不出舰种差别，需要在光标指向舰队时，通过舰队中各战舰的符号来识别战舰种类。战舰符号为美国海军通用舰船分类符号。下面给出游戏登场战舰，并附上战舰资料、简介及一些个人使用心得。

※以下战舰参数中，上乘＞高/强＞中＞低/弱/慢。

※航速部分，高速移动格数为4，中速为3，慢速为2。

鱼雷艇

Torpedo Sterngth(PT)

造价	100	船体强度	低
航速	高	火力	中
防空性能	低	主武器	鱼雷
副武器	轻机枪	被动能力	布雷区逃避

简介和心得

鱼雷艇虽然装甲低，但特别灵活，在混编舰队中作战时，鱼雷艇穿梭于大型战舰间往往会有意想不到的惊喜；纯粹的鱼雷艇编队则要靠群狼战术来猎杀舰数少的大型敌舰编队，遭遇完整的战舰编队则可以快速逃跑。但在天敌驱逐舰面前，鱼雷艇低装甲的弱点便会充分暴露出来。

航空母舰

Aircraft Carrier(CV)

造价	600	船体强度	高
航速	中	火力	强
防空性能	中	主武器	舰载飞机
副武器	深水炸弹	被动能力	无

特殊技能 侦察机

简介和心得

船体强度和火力仅次于战列舰，而且搭载了深水炸弹，因此对于潜艇也不惧怕。航母的特殊能力为侦察机可以加大可视范围。整体上说是比较全面的舰种。但游戏中巡洋舰和战斗巡洋舰的防空性能非常高，因此不要与这两种战舰的编队纠缠，而且航空母舰本身无法侦测潜艇水雷，因此最好和其他舰种混编。

战列舰

Battleship(BB)

造价	450	船体强度	上乘
航速	中	火力	上乘
防空性能	中	主武器	重加农炮
副武器	轻加农炮	被动能力	无

简介和心得

战斗力和生存力都极高的战列舰除了没有反潜能力，其他的都没说的，因此只要有驱逐舰布雷舰护航，战列舰就能横行于海洋之上。

战斗巡洋舰

Battlecruiser (CB)

造价	400	船体强度	高
航速	中	火力	高
防空性能	高	主武器	中加农炮
副武器	轻加农炮	被动能力	延伸视觉

简介和心得

战斗巡洋舰的火力和装甲虽不如战列舰夸张但同样不俗（典型的“三高”），而明显强于战列舰及航空母舰的地方便是其优秀的对空性能，因此在和航母编队的战斗中会有不小的优势。整体上说是平均并偏强的舰种，无论是单舰和编队还是和其他舰种混编，都有不错的战斗效果。

巡洋舰

Cruiser(CA)

造价	300	船体强度	中
航速	中	火力	中
防空性能	上乘	主武器	中加农泡
副武器	轻加农炮	被动能力	破坏侦察机

简介和心得

舰船能力来看，巡洋舰就是为了克制航空母舰。虽然火力和装甲比战斗巡洋舰有所降低，但却具有更好的防空功能及反侦察功能。不过巡洋舰的其他方面都很一般。推荐的编队方法是作为防空护航战舰与大型舰船及驱逐舰混编。除非面对航母舰队，否则不推荐单独编队。

驱逐舰
Destroyer(DD)

造价	200	船体强度	中
航速	中	火力	中
防空性能	低	主武器	深水炸弹
副武器	轻加农炮	被动能力	潜艇侦测
			防偷袭

简介和心得

驱逐舰的海面作战力平平，但具有优秀的反潜功能，主武器深水炸弹对潜艇的杀伤力非常可观。由于船体强度较高、速度快，使其对于完全依赖快速的鱼雷艇也有很好的杀伤效果。潜艇侦测及防偷袭两项被动能力则为其护航能力锦上添花。驱逐舰的编制非常灵活，可以作为护航战舰和大型战舰混编，也可以单独组成编队依靠高航速专门猎杀潜艇及低装甲、低战斗力的舰船。

潜艇
Submarines(SS)

造价	250	船体强度	低
航速	慢	火力	强
防空性能	无	主武器	鱼雷
副武器	无	被动能力	秘密行动
特殊技能	偷袭		

简介和心得

任何一款具有现代海战要素的SLG中都不会缺席的海下暗杀者。低速度使其战斗时对于逃跑的中航速舰船有点力不从心，更有驱逐舰、护航驱逐舰这些专门针对潜艇的舰船单位。因此切忌冒进。潜艇的特技偷袭是四个特殊技能中惟一的战斗技能，使用得当然能捡到便宜，可一旦遭遇有反偷袭被动能力的舰种或被发现，偷袭就会失败，失败后无法继续战斗，这点要注意。

维修舰
Repair Ship(AR)

造价	100	船体强度	低
航速	中	火力	弱
防空性能	低	主武器	轻机枪
副武器	无	被动能力	舰队维修增强
特殊技能	舰队维修		

简介和心得

维修舰的战斗力、生存能力和布雷舰一样差劲，但因为其独有的维修技能，因此舰队中编入维修舰还是很有必要的。和布雷舰一样，一个攻击型舰队中有一艘维修舰也足够了。不过由于维修舰在混战中有些自身难保，因此可以在攻击型舰队后面跟上备用的维修舰队，一旦前方有维修舰被击沉，备用舰队就合流一艘维修舰过去，继续帮助攻击舰队维修回复。

护航驱逐舰
Destroyer Escort(DE)

造价	150	船体强度	低
航速	高	火力	中
防空性能	低	主武器	深水炸弹
副武器	轻加农炮	被动能力	潜艇侦测
			防偷袭

简介和心得

和驱逐舰拥有同样优秀反潜能力的舰种，但装甲比驱逐舰略逊一筹，因此护航驱逐舰主要用于反潜护航与大型舰只混合编队。

布雷舰
Repair Ship(CM)

造价	100	船体强度	低
航速	中	火力	弱
防空性能	低	主武器	轻机枪
副武器	无	被动能力	探测水雷
特殊技能	布雷		舰队水雷回避

简介和心得

布雷舰虽然作战能力、生存能力低下，但其两个被动能力和特技却可以确保整个舰队免受水雷暗害；而自身的布雷特技对于封锁敌舰出港、保护我方后方港口免受偷袭也都非常有效。但同样别指望在近战中布雷舰有什么出色的表现，而且一艘布雷舰和全布雷舰编队的被动能力、特殊技能效果完全相同，因此要是防止碰水雷的话，舰队中有一艘布雷舰就足够了。

步兵登陆舰
Landing Graft(LCI)

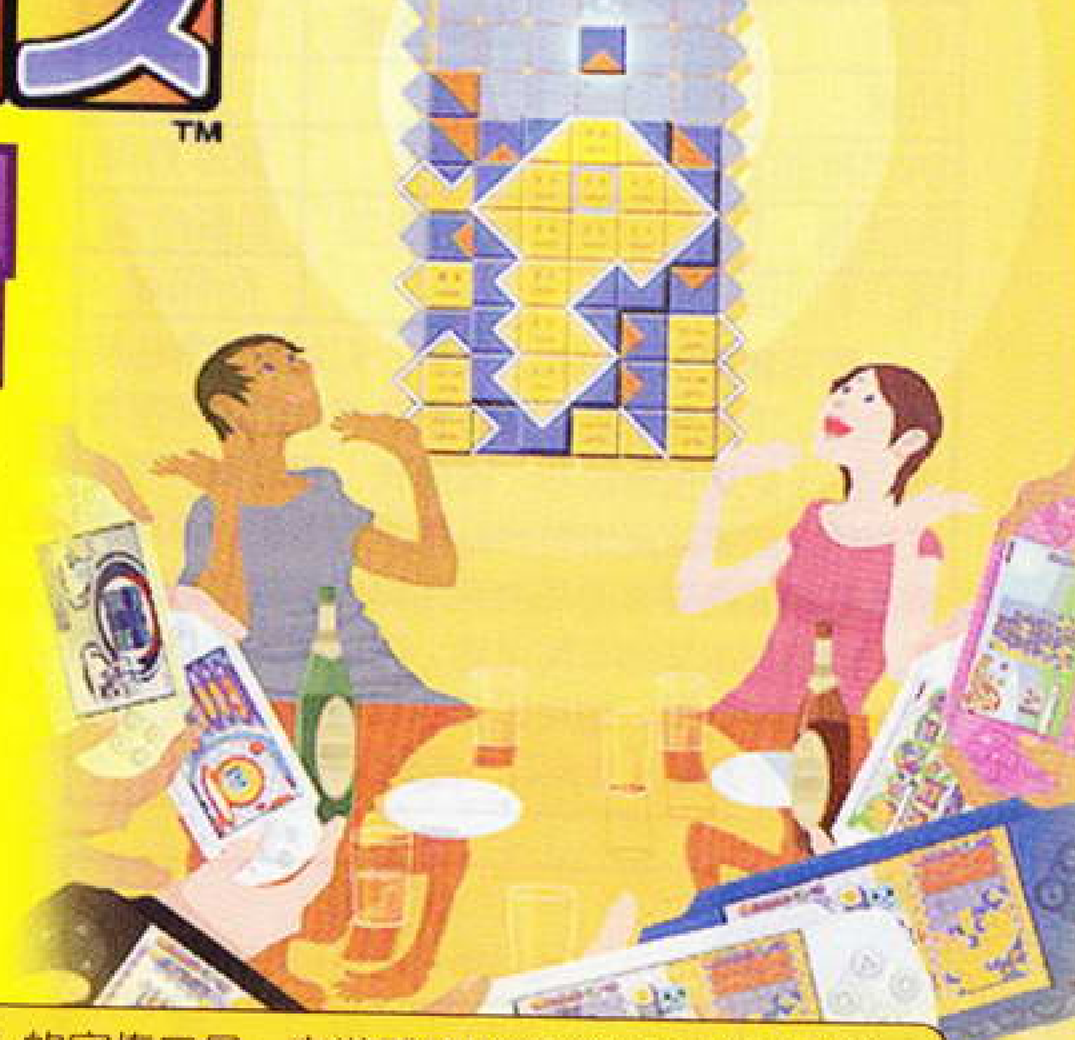
造价	100	船体强度	低
航速	中	火力	弱
防空性能	低	主武器	轻机枪
副武器	无	被动能力	无
特殊技能	无		

简介和心得

步兵登陆舰和其他战争游戏中的步兵一样，战斗力几乎可以无视，装甲也非常薄弱，但因为能占领港口，所以在有港口的海战中是必不可少的。纯粹的登陆舰队对于抢夺港口无疑是最有效率的，但战斗能力也低得可怜，因此单纯的登陆舰队至少需要两支舰队为其护航（敌舰分散时一支舰队也可以）；如果与其他舰种混编，生存率就会高很多，但占领效率相应降低——两种编队方式各有利弊，到底选哪一种还是根据战场的实际情况而定吧。



文 乌冬 编 软饼干 美编 冷烨



PSP 恋爱方块

マワスケス Based on "Carton—Kun"

◆Irem◆PUZ◆2007年7月19日◆日版

◆1～8人◆3800日元◆无对应周边

《恋爱方块》是一款极其轻松的休闲游戏，规则非常简单，玩家可以很快上手，而且趣味性强。但是和多数同类型作品一样，本作也是易懂难精，如何能一次性削减大量方块，给对手造成致命的一击，才是方块游戏的精髓所在，也是本作最值得花时间研究的地方。在PSP暑期大作热潮来临之前，就让我们来体验一下这款休闲游戏的乐趣吧。

游戏打出了“有效促进恋爱的方块游戏”的宣传口号，在游戏里的很多内容都涉及到了联机，比如配合度评价、好感度走势、血型分布和星座分布等。但下面的介绍还是以单机模式为主，所以要体验“促进恋爱效果”的玩家，请赶快找自己的另一半联机啦。（笑）

基本规则



游戏的玩法很简单，只需用到方向键、○键、×键和△键进行，游戏里方块都是随机落下的，玩家并不能像在其同类型游戏一样在落下过程中把它调整到自己想要的位置，方块落下后可以通过旋转的方式把它们的橙色部分拼凑在一起，使边缘线闭合并组成一个各内角都是90°的完整形状，方块就会消去。拼凑出来形状的大小并没有固定要求，所以跨度的范围甚至可以达到整个画面。每消去一次方块电脑会根据消除的方块数量计算分数，如果是对战则能给对手造成一定的干扰。

要获得高分和有效给对手造成干扰还要注意两点，一是大量消除：拼凑出的形状越大，消除方块越多，得分和给对手的干扰就越多；



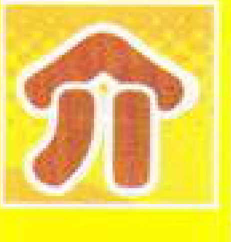
二是连续消除：把一个区域的方块拼凑出形状后，趁它还没消失，继续在旁边区域消除方块，就能造成Combo，Combo越多得分和干扰也随之增多。

除了以上这些，在实际操作中还有很多影响因素，就拿单机的两个对战模式来讲，在和对手竞争的过程一边要集中消除自己的方块，一边还要兼顾来自对手的干扰。









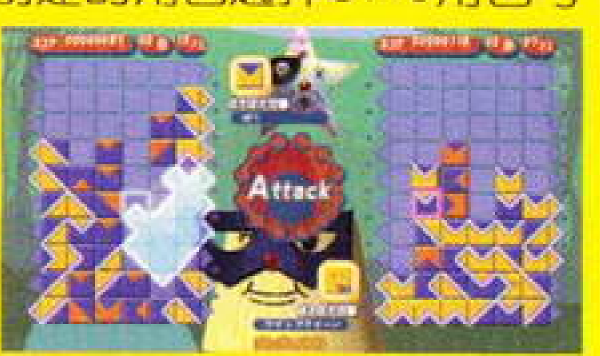

单机模式介绍

游戏的单机部分里共有三种模式，“消去模式”、“时间模式”和“解谜模式”。各模式玩法如下：



消去模式

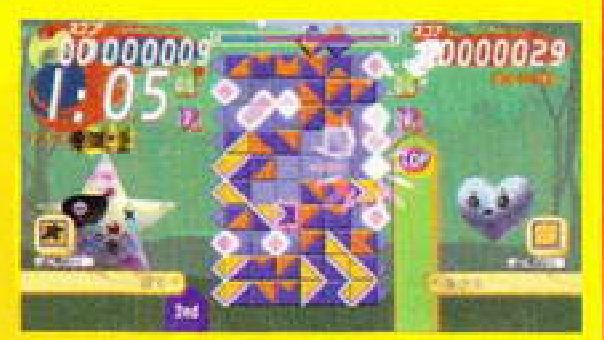
消去模式为传统的方块游戏玩法，里面又划分为了单人游戏与对战，单人游戏主要以消去最多的方块挑战高分为主，并且随着游戏的进行，方块的落下速度会逐渐加快使游戏难度上升；对战里玩家要用创建的角色选择CPU角色与其进行方块决胜，双方分别占据左右两个画面，目标是要以最快的速度消去尽量多的方块，一方消去了方块会给另一方造成干扰，干扰类型主要取决于各角色的技能。每局的胜负判定是以最快丧失了所有空白区域的一方为失败，玩家在获胜后能从CPU角色那里索取一样东西，包括影响到自创角色样貌、装饰品和技能等的东西，建议以技能选择优先，好的技能一般对游戏的胜负造成显著影响。





时间模式

时间模式，同样分为了单人游戏与对战，单人游戏玩法和“消去模式”里的大同小异，只是多了时间限制，所以这里以介绍对战为主。对战里玩家要和CPU共用一个画面，双方要在限定时间内消去尽量多的方块，因为方块都是共用的，所以除了削减自己的方块扩大优势外，也可以通过旋转对手的方块或使用技能来加以干扰减慢其消除速度，这里要注意的是时间模式里有自己的一套技能系统，和消去模式里的技能并不通用，而且施放方法也有差异。这个模式的胜负判定为时间到后得分高的一方获胜，同样获胜后能从对方那里索取一样东西。

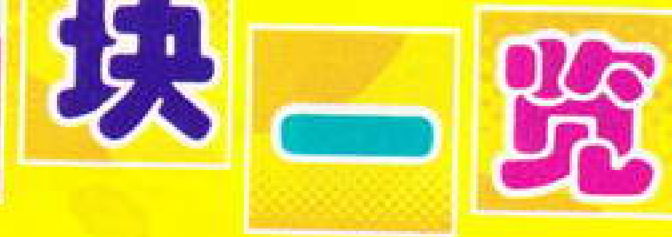


解谜模式

解谜模式还是以选择CPU角色进行挑战的方式进行，模式里每个CPU角色都带有两个图形谜题，玩家都成功解答后即为胜利。顺便一提，因为CPU角色多达100个，相应的就有200问的图形谜题等待玩家去解答，并且有些谜题的解法还不止一个。要在单机模式里体验本作乐趣的玩家，建议把上面提到的都做做看，就会发现这小小的方块里蕴涵着大大的趣味。








方块一览

游戏里的基本方块只有三种图案，但是能组成形状却千变万化，小至由两块小三角方块组成的四边形，大至由几十个方块组成的多边形，所有玩法都要围绕这三种方块展开。



基本方块



小三角，最多也是最简单的方块，因为只有一个连接面，所以主要用来封位、结尾等。



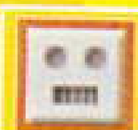
大三角，也是属于比较常见方块的一种，由两个小三角相邻组成的大三角，主要用于方块之间的承接。



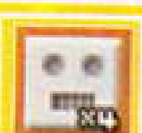
凹棱，比较少落下的方块，由三个小三角相邻组成，因为有三个连接面，所以是组成大形状的关键方块。注意在“消去模式”里的单人游戏时还会出现一种和普通凹棱略为不同的特殊凹棱，消去它的同时能使同屏内的所有凹棱一起跟着消失。

消去模式干扰技能

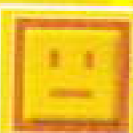
消去模式里干扰方块直接和技能挂钩，要发动技能玩家要做的就是尽可能地多消去方块。好的技能往往能左右大局，甚至处于劣势通过技能来个一发逆转也不是不可能的。因为技能可以看作是方块的一种，和普通方块相比只是消去的方法更为麻烦与复杂，所以在这里也以方块的名称列出。



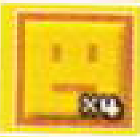
灰色方块，最简单一种干扰方块，随机几个一起落下，只要邻接有方块消去就会被消去，干扰能力小。



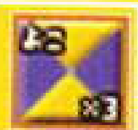
灰色方块×4，由2×2的灰色方块组成一起落下，消去方法同上，干扰能力小。



黄色方块，有四个连接面的干扰方块，随机几个一起落下，只有和其他方块连接在一起组成完整形状才能被消去，但一旦有一个被消去，其余的就会一同消失，干扰能力中。



黄色方块×4，由2×2的黄色方块组成一起落下，消去方法同上，干扰能力中。



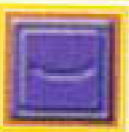
横对三角×3，由两个小三角对接而成的沙漏形干扰方块，一般为三块横向组合在一起落下，只有和其他方块连接在一起组成完整形状才能被消去，干扰能力中。



纵对三角×3，组成和消去方法同上，一般为三块纵向组合在一起落下，干扰能力中。



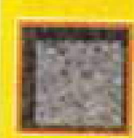
问号方块，比较考验玩家记性的干扰方块，本身其实就是三种基本方块，但落下后都被问号覆盖，只有把光标移上去才能知道是什么图案，干扰能力强。



蓝色方块，有可能是问号方块、灰色方块和雪花方块除外的任何一种方块，同样在刚落下时是不知道方块的图案的，只有邻接有方块消去才会显示其图案，等同要消去两次，干扰能力强。



凹棱，就是基本方块里的凹棱，一个两个出现还不会有什么问题，但是一旦大量落下，想象一下一个凹棱至少三个方向都要有方块与其连接才能被消去，何况被大量的凹棱充斥了空白区域后，并没有足够空间摆放基本方块来消去它，遇到这种情况是最难挽救的，干扰能力强。



雪花方块，雪花遮蔽了的黄色方块，效果和问号方块类似，但是落下后能同化旁边和它边缘线吻合的方块为雪花，干扰范围极广，同要把光标移上去后才能知道这个雪花区域的方块图案，干扰能力强。

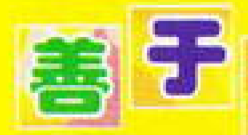
时间模式干扰技能

时间模式的技能和消去模式有点不一样，主要是这些技能不但能影响对手，有的还能直接带来玩家正面效果，且效果明显，具体发动方法为在对手消去方块时，在对手旁边以对手消去的方块为基础制造消去Combo。

	旋转，凡是光标指向位置上的方块会自动旋转。
	颜料，一定时间内阻碍视线，看不到光标指向位置的方块图案。
	黑颜料，效果同上。
	消失，光标一定时间内消失。
	倒转，一定时间内旋转的方向掉转。
	减少，被施放者一定时间内分数减少。
	遮蔽，一定时间内全部方块被遮蔽，只有使用者周围一定范围内的能看到图案。
	固定，光标被箭固定在一个位置上不能移动，要不断按键摆脱。
	停止，一定时间内不能移动光标。
	全体旋转，一定时间内画面内的全部方块自动旋转，其中如果有刚好有方块组合成功被消去，分数全部计算给使用者。



部分要点



善于利用墙壁



游戏里除了可以利用基本方块连接消除外，还有一个地方也具有同样效果，那就是墙壁。每一行墙壁的两边都等于一个小三角，一些必须要多个面都要有连接才能消除的方块，在找不到合适的连接方块时墙壁就能派上用场。时间模式如果能有效利用墙壁，速度上可以得到一定提升，在实在找不到能组合的方块时，请首先考虑画面两侧的墙壁，当然对手也会这样做，所以说如果能抢在对手前把墙壁边的方块消去了，这样对手也就无计可施了。消去模式里墙壁的好处就在于如果双方都处在快到顶了的危急关头，例如最简单的把小三角方块直接往墙上一对，就能马上腾出空间了，虽然只有一格，但可能就是胜负的关键了。



干扰技能选择

关于干扰技能的选择，以消去模式为例，问号方块、蓝色方块、雪花方块和凹棱等4种最强干扰技能应尽早习得，但在实际运用中，还是要视对象谨慎选用。像问号方块和雪花方块这两种属于只对记性不好的人有特效的技能，在玩家之间对战中不妨做首先考虑，但因为记忆力这种东西对CPU来说基本是可以忽略的，所以在对CPU战中这两个可以首先排除出选择范围。还有就是凹棱，在实力相当的玩家之间对战中，时不时落下的凹棱能有效打乱对手的步调，但在和实力比自己高的对手对战时，如果不能在短时间造出大量凹棱干扰对手，反而会被对手利用来做出大面积的消除，发挥不出凹棱的最大干扰威力同时，反而还为自己增添麻烦，所以在对实力高的玩家或高难度CPU时，这个技能也要慎用。





最后是蓝色方块，因为要消除它必须要经过两个步骤，而且出现的图案有随机性，无论是对人或对CPU效果都相当好。时间模式也一样，像阻挡视觉类的技能，如颜料和消失等，只在玩家对战之间有用，而对CPU，建议使用能直接对自己产生有利影响的技能，如停止、旋转和全体旋转等。

本作的内容十分丰富，单机模式就能玩上一整天，而且方块游戏的玩法很灵活，更多的东西就留待玩家自己慢慢发掘，当然也包括需要“爱”的联机合作模式。



《R–Type》是Irem于1987年推出的大型电玩横向滚动条射击游戏，以无敌辅助武装Force、积蓄能量波动炮、融合有机与机械的敌人、巨大的头目角色等特色，广受射击游戏爱好者欢迎。如今，一个在玩家群中有良好口碑的游戏一改传统的游戏类型，由STG转变为战棋式的SLG在PSP平台上闪亮登场，此举多少令玩家有些吃惊。虽然游戏类型有所转变，不过系列前作中熟悉的单位都会悉数登场，FANS依旧能从本作中找到曾经的那份感动。

PSP

R–Type战略版

R–Type Tactics

◆Irem◆SLG◆预定2007年9月20日◆日版
◆1～2人◆4800日元◆对应周边未定

文 羽纹
美编 澄香

在截稿日的前几天，官方发布了该游戏的试玩版，作为SLG爱好者的羽纹早就对本作“虎视眈眈”，理所当然地在第一时间内下载了试玩版先过把瘾。将三个试玩关卡打通后发现本作并没有想象中那难以上手的系统，相反，你可以在《R–Type战略版》里看到许多经典SLG游戏的影子。好了，下面就让我们来看看游戏有哪些比较突出的地方吧。



▲试玩版所提供的三个任务，最后一个颇有难度。

PART 1 熟悉的数据&武器类型

首先要说到的就是机体的状态界面，各项数据清楚明了，燃料、移动能力、回避性能等能力的含义让人一看便心中有数。而下方那个武器列表一看就会让人联想到“《机战》”系列，特别是多数单位的第一项武器“バルカン”——这不是高达们标准的“废物”武器么？（笑）使用方向键能查看到各种武器射程的详细图示，这对于玩家确定攻击会有很大的帮助。



▲如果没有记错的话，本人使用次数最多的武器就是这个了。

《R–Type战略版》里的武器分为“光线系”、“实弹系”以及“生物系”三大类，其中“光线系”的特点在于命中率高，不过会受到地形的影响而引起威力的衰减；“实弹系”武器的命中率相对较低，不过威力较高；“生物系”武器是敌拜德军专有，这种武器的特点是成功命中后会引起对手的位移并夺取其燃料，而缺点也很明显，那就是需要靠近对手才能使用。另外，武器按使用方法又可分为“攻击用”、“反击用”以及“迎击用”三类，其中使用“迎击用”武器可以击落对手的实弹系武器以减轻伤害。而“反击用”武器设定和“《大战略》”非常相似，只要符合射程、弹药数的条件，系统就会自动进行反击。无独有偶，本游戏还继承了“《机战》系列”标志性的两项指令——“防御”以及“回避”，其作用都是一模一样，只是效果似乎没有那样明显。

PART 2 辅助单位大活跃

作为一款出色的SLG，游戏中设置丰富多彩的兵种并付予它们独特的性能都是非常有必要的。从试玩版里提供个几个兵种来看，各自的特性还是很好地在游戏中得到了体现：战斗机的各项能力都比较平衡，能同威力球进行合体以提升战斗能力并可以释放威力巨大的波动炮；爆坠机则属于纯攻击单位，回避性能弱于战斗机，不过高威力、远射程的武器使得它在战场上异常活跃；警戒机就不用多说了，完全是为了探索周围环境而使用，战斗能力低下，不过好在回避性能还不错；补给、修理机则是队伍中贵重的单位，每回合这两种单位都会忙得不可开交，就这一点来说，与"《机战》系列"中大部分时间内闲得发慌的补给、修理机形成了比较大的反差(毕竟《机战》里有各种辅助精神指令)。另外，不得不提的是《R-Type战略版》里的母舰的实用度比"《机战》系列"的母舰要高出很大一截：一是持有的武器无论威力或射程都更为理想；二是能搭载我方受损单位，使其在一回合内就可以完全回复并得到燃料、弹药补给(《机战》里机体伤害过大或是EN消耗过多的话需要停靠数个回合才能完全回复)；第三也是最重要一个，那就是作战单位停靠母舰之后不会产生任何负作用——《机战》里可是有扣除驾驶员10点气力的"万恶"设定啊。



▲波动炮确实名副其实，不过受到伤害蓄力槽就会归零的设定也让人抓狂。

PART 3 回归，曾经的梦魇

由于游戏的舞台被设定在浩瀚的宇宙空间，为了体现出相应的气氛，整张地图几乎全被黑暗笼罩着，这无疑就加大了游戏的难度。由于可视范围狭隘，玩家根本不知道敌人具体位置在哪、会从哪个方向进攻过来。玩过《火焰之纹章 多拉基亚776》(下称"《776》")的朋友肯定会对此非常熟悉。《R-Type战略版》里警戒机的特性就和《776》里的盗贼有相似的特点——战斗能力不高但是能扩大视野辅助同伴作战，玩家在充分利用他们的时候还要全力保护它们的安全。不过在《776》里，玩家除了依靠盗贼外还能使用专用道具"火把"来开阔周围的视野，不知道在《R-Type战略版》正式版中是否也存在类似的道具呢？另外，每关战场上都隐藏有不同数量的道具，除了一般的回复道具，贵重的机体开发图等也包含在其中。玩家要尽量踏寻一些看似比较奇特的区域将它们"揪"出来。对于搜寻地图隐藏宝物这点，《第四次超级机器人大战》和《星神》分别引入了对应的精神指令以及人物特技来帮助玩家找寻道具，而在目前的试玩版里并没有提供相关服务的技能或指令存在。



▲战场隐藏道具回收！说实话，我是误打误撞捡到的……

PART 4 游戏难度高不高？看记录方式就知道

但凡是SLG游戏，游戏难度的高低很大程度上取决于存档方式："《火纹》系列"之所以难，就是因为它在战斗只有中断记录(提取一次后就自动消失)，玩家必须在整场战斗中精力集中、全力以赴；而"《机战》系列"就相对厚道许多，每回合我军行动时就能进行记录并可反复提取，在GBA平台上后期的几部作品中更是加入了随时随地都能进行记录的设定，使得游戏难度骤减。《R-Type战略版》到底是采用哪种记录方式现在还不得而知，试玩版中我们可以在菜单中看见"セーブ"指令，但是无法执行。不过根据游戏经验来看，采用"每回合我军行动时都能随意记录"这种方式的几率会比较大。最后还有一点要提出的那就是本游戏中每个关卡都有完成回合数限制，这种设定在SLG游戏中比较少见，羽纹有印象的是FC上的《火焰之纹章外传》有采用这个设定，如果在限定回合数内没有全灭地图中的敌人，那么我军就会强制性地撤退，不过战斗中的杀敌数仍然会得到保留，下次可以继续战斗。而在本游戏的试玩版里在规定时间内未达成胜利条件时是直接将玩家请回到标题桌面，不知道正式版里会不会给玩家留有一定的余地。

▶记录不可……无法将S/L大法发扬光大咯，遗憾。

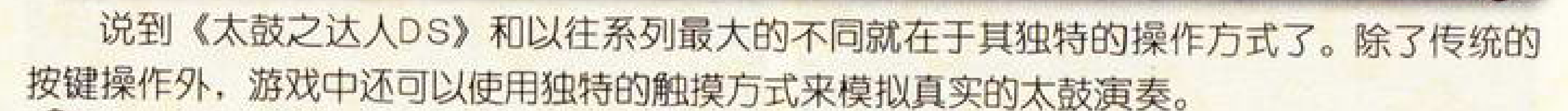
好了，玩过《R-Type战略版》试玩版的后羽纹的大致感受就是这些，总的来说本游戏给我印象还算不错，只是觉得游戏音乐略显平淡了一些，特别是战斗音乐无法给人热血沸腾的感觉。不过毕竟试玩版提供的关卡比较少，这里也就不再多说。《R-Type战略版》是一部个各方面都相当完善的游戏，我们有理由相信它的转型并不会影响到玩家对本作的热情，让我们一同期待9月20号的到来吧。

文 宇轩 美编 紫枫



"《太鼓之达人》系列"在客串了自社开发的《交响情人梦》和《水色学院》之后，终于正式登陆了NDS平台。至于具体的玩法和细节嘛，各位读者请接着往下看吧。





说到《太鼓之达人DS》和以往系列最大的不同就在于其独特的操作方式了。除了传统的按键操作外，游戏中还可以使用独特的触摸方式来模拟真实的太鼓演奏。

魂槽

显示正在演奏歌曲完成度的槽，到达黄色部分即为合格。

打击环

待鼓点到达该位置后即为打击的最佳时刻。

太鼓

鼓面和外侧部分分别代表"咚"音符和"锵"音符。



咚		击打太鼓的鼓面	连续击打		连续击打下屏任意位置
大咚		击打鼓面的中心	气球		连续击打"咚"音符
锵		击打太鼓外侧	拨浪鼓		交替击打"咚"和"锵"音符
大锵		击打接近太鼓的外侧			



系统与新要素 丰富多彩！

在主菜单中，我们可以看到“演奏ゲーム”、“毎日うでためし道场”、“通信对战”、“どんのへや”、“ゲームせってい”这5个选项。“演奏ゲーム”是传统的演奏模式，玩家最初可以在30首歌曲中任意选取其中一首开始游戏。每首歌还分为4种难度，在“むずかしい”中可以自由选择，不过一开始最高难度是不会出现的，熟悉系列的玩家可以直接从“松”难度开始游戏。



“毎日うでためし道场”是本作新增加的一个模式，系统会按照当前玩家的等级给出一首难度相当的歌曲,只要挑战成功即可让等级上升，这点与《大合奏》的考试模式相类似，不过每天只能进行一次测验。在测验前，你可以先选择练习来演奏几遍该歌曲，等熟练后再进行正式的挑战。在挑战中获得银牌的话，就能让等级上升一级，如果是全连的金牌，则直接连升两级，手中的触控笔一定要拿稳咯。不过许多玩家可能耐不住每天挑战一次的性子，这也没关系，只要将NDS的系统时间向前调整一天，就能继续挑战了，这也算是一个小秘技吧。



“どんのへや”选项是进入太鼓和田咚的家，在这里可以进行查收信件与换装的操作。点击邮筒即可翻阅NPC朋友们的来信，标有“New”记号的是未查阅的新来信，而前面有礼物符号的，则是表示可以获得新服装或是新歌曲的邮件。另外还有一种特殊的“挑战状”，当你在单人模式中的皇冠数（包括金银两种）达到一定的量后，就会收到内容中带有黄色字样的信件。按照信件中所说的“难易度”、“演奏曲”和“お题（题目）”来进行挑战，成功后即可获得珍贵道具，由于没有挑战次数限制，你可以反复尝试，直到达到目标为止。

换装模式也是一个新增的系统，你不但可以改变太鼓和田咚的颜色，还可以更换它的服装。和田咚的服装分为头和身体两个部分，每个部分都有35个装饰物可以更换。其中有一部分属于套装，比如小狗装、小猫装等等，十分有意思。

音乐 悦耳才是王道！

音乐动听是一款音乐游戏成功的前提，本作的音乐不但种类丰富，从游戏BMG、动画主题歌到日本民谣一应俱全，而且都是朗朗上口的经典名曲。比如宇轩最喜欢的X360游戏《偶像大师》的主题曲——《Go my way》（米饼：你是喜欢唱歌的Loli吧……）。还有《名侦探柯南》的主题曲、《哆啦A梦》的主题曲以及《应援团2》中曾经出现过的《气分上々↑↑》（虽然还不是原唱）等等。当你听到熟悉的经典音乐时，我不敢肯定你会泪流满面，但一定是非常激动啦。

联机 不一样的乐趣！

联机模式是本次《太鼓之达人DS》的重头模式，你能体会到与单人模式完全不一样的乐趣。首先选择“通信对战”，找到对手之后，除了设置歌曲和难度，还有4种对战规则可以选择。第一种是最传统的按照分数来决定胜负，计算分数的方法与单人模式相同，综合了连击数、命中率等多种因素。第二种是按照演奏过程中的Touch数来决胜，除了每一个鼓点之外，那些需要连续打击的音符也计算在内。第三种是按照游戏结束时保持的连击数来判定胜负，连击数多的一方为胜。最后一种规则是良数判定，也就是必须弹奏出“良”评价的音符才会计算在内。

NDS NARUTO 疾风传 最强忍者大结集5 决战！“晓”

ナルト 疾风传 最强忍者大结集5 决战！“晓”

◆Takara Tomy◆ACT◆2007年7月19日◆日版

◆1～4人◆512Mb◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

文 琉璃　美编 冷烨

由热门动漫游戏《火影忍者》改编的NDS游戏“《最强忍者大结集》系列”的最新作终于发售了，作为系列的第五作，本作秉承了系列一惯的操作系统。本作的故事延续了原作漫画第二部的剧情，原作FANS一定也能充分享受本作带给他们的感动！

操作系统	
十字键	控制角色移动
A	跳跃、二段跳
十字键+B	跑
X	攻击
Y	使用飞行道具
L	瞬移



可使用的五名角色都各有三种必杀技，由于其威力的不同所消耗的查克拉槽也不同，因此我们将它们分为三个段位的必杀技。不同的必杀技需要玩家在下屏输入不同的画面提示，在限定时间内正确输入便能成功使用必杀技。



ストーリモード：游戏的故事模式，总共有十章剧情。

ワイヤレスモード：多人联机对战模式。

Wi-Fiモード：Wi-Fi联机对战模式。

记录：游戏信息的相关记录。





本作的故事延续了原作第二部的剧情，讲述了鸣人在接受了自来也的训练后回到木叶村。但是前方等着他的却是“晓”组织，为了救回被绑架的风忍——我爱罗，鸣人一行人踏上了追寻“晓”的战斗之路。



旗木卡卡西：作为第一个BOSS，卡卡西老师的招数并不算丰富，而且攻击力不算很高，使用疾走和跳跃与之盘旋，抓住他出招后的硬直时间就能给于其较大的打击。配合上鸣人一段的必杀“鸣人连弹”，就能够轻松获胜。

凯：相比较于卡卡西老师，凯老师的攻击范围要大很多，而且凯老师常常会发动上踢攻击，所以利用二段跳跃来躲避就有些不现实了，还是利用必杀技速度解决吧。

第二章



迪达拉：迪达拉一开始就会在空中飞来飞去，还不停释放炸弹蜘蛛，这些蜘蛛一般会在三秒后爆炸，此外，当角色出现在他视线范围内时，他还会直接使用爆炸苦无，所以在浮台间寻找他的时候要多加小心，一旦发现他就马上使用必杀技吧，只要打掉其一半的血就可以了。

第三章



蝎：这家伙受了攻击后不会有硬直时间，而且移动速度非常快，远程时还会使用炸弹老鼠，非常卑鄙，二段跳跃躲避依然有效。

第四章

千足虫：这个使用大范围爆炸物的家伙很难对付，不论是远程还是近身都非常容易受到攻击，而且本战限定角色手鞠只有一段必杀技，所以采用速度战依然是关键。

第五章

鬼鲛：鬼鲛的实力比想象中弱很多，攻击力也远比不上上一章的BOSS千足虫。最轻松的方法就是使用两个三段必杀虐杀他，其间积攒查克拉槽的时候注意使用瞬移和二段跳躲避他的攻击即可。

鬼鲛：第二次战他的时候，要注意场景中大部分地区是水，这里会很无耻地消耗角色的查克拉，使其无法使用三段必杀，不过由于对手本身很弱，所以多配合援助技也能轻松获胜。

第六章



鼬：终于轮到这个魅力角色出场了，他的特殊技攻击威力氏族，基本一旦中招便无处可逃。不过，如果选择实用的角色是旗木卡卡西，难度会有所下降，使用万华写轮眼再配合上同伴的援助，一般能够给予其较大的打击。

鼬：这次鼬会分身为两个人，只有打到他的真身才行。由于没有较好的鉴别真身和影子之间的方法，建议使用二段必杀攻击，这样能较快回复查克拉槽，而且打到真身也能对其造成可观的伤害。

第七章

影之身：本战的BOSS是玩家所使用角色的影子，招式和攻击力都与该名角色一模一样。不过，这样反而很容易击败他，用三段必杀技就能轻松搞定。

第八章

迪达拉：他的攻击方式基本与第二章中差不多，仍然需要躲避浮台上迪达拉释放的蜘蛛炸弹。看准路线，从下向上近身比较安全。还是建议多用必杀打他。

迪达拉：由于这一仗在地上打，所以玩家一方还是比较有优势的。对于迪达拉的炸弹鸟攻击使用蹲下或者瞬移都能很好的避开，再注意下版边的炸弹蜘蛛就能轻松获胜。

第九章



蝎：蝎的攻击依然与第三章中差不多，不过本次可以利用他发招时的空隙向他发动攻击，使用三段必杀轻松搞定他吧。

最终章

风影：本章的BOSS竟是之前失踪已久的风影三代目，他的攻击方式范围较广，而且攻击力较大。他的苦无攻击可以使用二段跳躲避，不过由于苦无的攻速不一样，所以要多加注意躲避时机。BOSS身边没有苦无守护的时候，就可以近身尽情地收拾他了，如此数回合便能搞定。

蝎：终于要与蝎的真身战斗了，他一开始就会召唤死灵攻击。使用援助角色来帮忙解决，在消灭完所有死灵后，蝎就会发动必杀，由于他发动的速度很快，所以并不容易躲避，但是如果己方同样也发动必杀就能轻易回避，同时这样做也能预测蝎的行进路线，加大必杀技的命中率。同样两个三段必杀便能解决他。



文 雷伊&胧月 美编 咕噜

NDS 侦探 神宫寺三郎DS 古老的记忆

探偵 神宮寺三郎DS いにしえの記憶

◆Arc System Works ◆AVG ◆2007年7月19日 ◆日版
◆1人 ◆512Mb ◆3800日元 ◆无对应周边

自从第一作在FC磁碟系统诞生以来，"《侦探 神宫寺三郎》系列"已经伴随着推理游戏爱好者走过了20个春夏秋冬。这款NDS版的《古老的记忆》是系列诞生20周年的纪念之作，涵盖的剧本数量多达12部，其中不仅收录了《古老的记忆》和《三郎与不可思议旅店》这两个全新的故事，更将之前在手机上登场过的几个篇章一并收录，整体内容异常饱满。"《神宫寺》系列"在国内的知名度一直都非常有限，趁着这款集大成之作在NDS上的推出，希望有更多的玩家能够体验到这个长寿推理系列的魅力。我们在这里为大家介绍的是游戏本篇中6个正统案件的攻略方法和简单剧情，而带有恶搞成分的"谜之事件簿"中的6个故事就留给玩家们自己去品位吧。

模式介绍

主要游戏模式(ゲームプレイ)

游戏的主要部分，选择"はじめから"可以从本篇和谜之事件簿中选择剧本开始游戏，选择"续きから"则可以读取进度开始游戏。

密码模式(パスワード)

输入密码后可以得到一些额外要素，比如可以看到"谜之事件簿"附加版、游戏设定图，进行游戏相关的问答测试等等。在这里公布此模式中的全20个密码，记得输入之后要按"OK"键才能生效。

1.AAAA	8.MVCL	15.ENGI
2.NRJQ	9.HANA	16.BORO
3.YASA	10.OTSB	17.HIGE
4.SFCE	11.PAPA	18.STOP
5.BUTU	12.BOXJ	19.NANT
6.PRSD	13.MINU	20.HINT
7.CARS	14.NONE	

解说

可以查看到本作中收录的多款系列作品的介绍以及登场人物介绍，对FANS来说非常有价值。

设定(コンフィグ)

可以在这里进行游戏的基本设定，包括文字的显示速度、BGM和效果音的高低等。

基本系统

首先需要说明的是，和时下的其他推理类游戏相比，本作的系统是非常简单的。游戏中几乎不存在什么卡人的地方，只要跟着选项慢慢选下去就可以了，就算选错了答案也不用担心。游戏中的"移动"指令可以前往其他场所，比较体贴的是，如果在一个地方的事件还没有发展完，那么此时是无法移动的，这样就可以避免在多个场所之间毫无头绪地移动浪费时间。游戏中按下L键是系列经典的"吸烟"设定，别被这个看似深奥的设定给唬住，它的作用基本上相当于提示效果，如果没有头绪的时候可以抽根烟来看看相关提示；按下R键可以调出记事簿，其中记录了一些案件相关的情报和口供，如果忘记的话可以在这里温习一下案件的来龙去脉；按下Y键可以调出证物栏，里面的物品平时是无法使用的，只有到必要用到时调查才会有使用选项出现；按下START键可以调出菜单存盘；在对话过程中按十字键的↑可以查看过去的对话，不过显示的信息量不是很多。



本篇6大剧本完全剧情攻略

新宿中央公园杀人事件

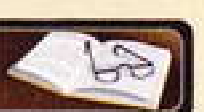


神宫寺侦探事务所

新宿中央公园内发生了凶杀案，警方很快对案件进行了调查。视点转到我们的大侦探神宫寺三郎的事务所。神宫寺三郎的事务所位于歌舞伎町，小小的事务所不仅是他的办公地点，同时也是他的私人住处，而名叫御苑洋子的女性则是神宫寺惟一的助手。在使用"观察"（见る）调查完所有地方以及和洋子对话完毕后，门外传来了脚步声。在"观察"指令栏中选择"玄关的门"（玄关のドア）后可以开门。来访的是一个中年胖子，他叫熊野参造，是新宿淀桥警署的警官，他此行的目的是拜托神宫寺协助调查新宿公园的凶杀案。与熊野对话后了解了一些公园凶杀案的基本情况。案件的被害者是一位名叫高田桃子的年轻女性，她的尸体是在今天早上7点左右由新宿中央公园的管理员在公园的草坪上发现的。死者的穿着比较光鲜，以此可以判断她生前应该是在风俗场所工作的，从她脖子处的伤口来看疑似是被人绞首所致。中央公园中平时都有很多流浪汉在那里出没，无家可归的他们把公园当成了自己的住处，但奇怪的是，这起杀人案竟没有任何目击者。在询问完熊野案情的相关情况之后选择"依赖を受ける"接下委托，接下来就要开始着手调查案件了，首先要做的是去淀桥警署鉴识课的小林处了解案情的进一步情况。在离开事务所的时候，熊野告诉神宫寺有个叫做三好的警察很想认识他。



新宿淀桥警署



来到警署，刚想进入却被门口的警卫拦住，就算神宫寺报上了熊野和小林的名字也无济于事。此时选择"观察"指令查看警署入口会发现一名中年男子，此人便是鉴识课的小林勇介，在他的帮助下就可以进入警署内部。和小林一起来到鉴识课可以见到一名女警，她就是熊野所提到的那个想要认识神宫寺的女同事三好志保。与她对话之后可以得知被害者高田桃子的确是被绞死的，死亡推定时间为0点。从死者脖子处的绞痕来看，凶手的身高大约在175cm左右，握力40kg以上，一般来说，符合这一条件的应该是位男性。选择"观察"后查看死者的遗留物品，在调查到"钱包"（财布）时可以发现死者的住址，调查"手机"（携带电话）则可以将其纳为证物。调查完毕后再次与三好对话，选择"事件相关"（事件について）后就可以离开。

新宿中央公园



在公园入口处发现了公园的管理员宫本，他正是高田桃子遗体的第一发现者。与他对话打听案件的相关线索，两次询问"流浪汉的事情"（ホームレスの事）后，得知公园里的流浪汉们经常成群结队地在公园的各个区域活动，各个流浪者群体都有着固定的活动范围，而在凶杀现场附近活动的流浪汉是种子岛、加藤和佐佐木三人。移动到杀人现场，调查现场附近会发现宫本所说的三名流浪汉，与他们对话后发现他们守口如瓶不肯合作，神宫寺只好暂时离开。

神宫寺侦探事务所

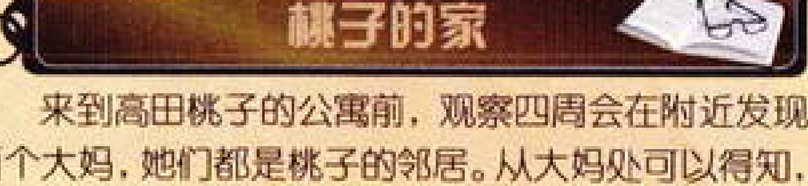


移动到アルタ时能碰上熊野，可以回忆一些案件的相关情报。回到事务所之后开始第一次推理，答案如下（括号内的为答案）。案发现场在哪里（新宿中央公园）、被害者的名字（高田桃子）、遗体发现时刻（今日の朝）、遗体第一发现者（公园の管理人），死亡推定时刻（今日の午前0时顷）、犯人的目的（どちらでもない）、现场有什么人（ホームレス），关于没有目击者（明らかに不自然だ）、被害者的职业（水商售だろう）、被害者交际范围（广かったかはず）、被害者遗留品中没有什么（名刺入れ）。全部推理完毕后，神宫寺准备根据之前调查到的地址去访问高田桃子的公寓。就在此时，神宫寺口袋中的死者的手机突然收到了邮件，发信人是通过英特网发来的邮件，

号码并不在手机的登录范围之内，邮件内容只有短短几个字：帮帮我。



第2章



桃子的家

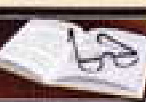
来到高田桃子的公寓前，观察四周会在附近发现两个大妈，她们都是桃子的邻居。从大妈处可以得知，桃子好像患有心脏病，最近好像常有一个陌生中年男子到桃子的家中来，此男子的表情看上去有些严肃。与大妈交谈完毕后按Y键使用手机，打电话给三好志保后获得批准进入桃子的公寓调查。桃子的房间收拾得非常干净，调查书架上的医学书可以发现很多关于心脏病的页面都做了记号；调查“名片”（名刺）可以发现死者在“东方酒吧”（バーイースト）上班；调查“储物盒”（小物入れ）可以得知死者最近经常上医院；调查诊察券后发现高田桃子就诊的医院名叫“文永大学病院”，最老的诊察券发放日期已经在10年以上，也就是说死者10年来一直都在那家医院接受治疗。

文永大学病院



在医院中观察一番可以发现“挂号处”（受付）的护士，与护士交谈之后她表示病人的情况只有主治医生才知道，然后头也不回地去休息处休息了。选择追上去后会发现护士在休息处看推理小说，把神宫寺的名片出示给她，这个推理小说粉丝就会把桃子主治医生的名字告诉神宫寺。前往主治医生的办公室会发现一名女医生，她同样不愿透露桃子的事情，对其出示名片后得知这名女医生名叫月岛澄子，她并不是桃子的主治医生，从她说话的语气来看她和桃子的关系似乎不错。主治医生是一位名叫柏木的男教授，今天刚好没来上班。月岛还表示桃子的心脏有怪病，已经连续10年以上在这里接受治疗了。

东方酒吧



与“酒保”（バーテン）对话，点上一杯酒后就可以从他口中打探出桃子的情况。高田桃子虽然是店里的女招待，但在来这里工作之前她曾经有着正当的工作，是一流企业的员工。当神宫寺问道桃子为什么会被大企业辞退时，旁边的女性打断了两人的对话。这个插嘴的女子名叫惠子，她是桃子的朋友，同样也是酒吧中的女招待，她表示桃子是个很坦诚和努力的女孩，她之所以会被大企业辞退完全是因为她的病情。桃子生前有个男朋友，好像是某个大学的学生，名字叫角笘一郎。从惠子处还可以得知，最近有个外表很严肃的有钱人常常来找桃子，但这位客人每次走后，桃子都会非常生气。

新宿中央公园



在杀人现场又会遇上之前的流浪汉三人组，其中的加藤见到神宫寺后，似乎想要透露什么，却被一旁的佐佐木制止并带走。追上前去会发现有一群人正在给流浪汉们发放食物和简单的衣物，据说这群人是文永大学的志愿者，他们经常来这里给流浪汉们发放救济物品。

神宫寺侦探事务所



回到事务所后再次开始推理，正确选项分别如下：桃子的病（心脏の疾患）、桃子就诊的医院（文永大学病院）、医院中和桃子关系不错的人（月岛澄子）、桃子的主治医生（柏木教授）、在桃子公寓中得到的另一情报（职场）、桃子的工作场所（バーイースト）、酒吧中和桃子关系不错的人（惠子）、桃子以前所在的企业（一流企业）、桃子离开原职的原因（病气）、桃子男友的名字（角笘）、证人们所说的中年男性是个怎样的人（坚い感じ）、流浪汉中有谁想要透露什么（加藤）、桃子是个什么样的人（素直でいい）。推理完毕后，事务所中的电话响起，电话是淀桥警署打来的，熊野先生遭暴徒袭击了。

第3章

警察病院



来到医院看望熊野，所幸的是他并没有什么大碍。熊野表示袭击他的是两个年轻人，看上去都只有十几岁，当他们知道熊野是警察时吓得逃跑了，并连说自己认错了人。回到事务所将情况告诉洋子，并且让她最近注意一下，熊野很有可能是因为调查案件才遭到袭击的，作案者说不定也会对调查此案的神宫寺和洋子下手。接下来要做的是联系桃子的男友一郎，但是现在还不知道他的线索。其实联系他的方法很简单，按Y键调出道具菜单，用桃子的手机就可以打电话给一郎，两人约好在一家叫做“ラ・メール”的咖啡店碰头。



咖啡店



来到咖啡店后在指定位置坐下，观察一下客人后找到了一郎（思いつめた目の男）。当神宫寺把桃子遇害的事情告诉一郎时，一郎显得非常震惊，虽然他想要努力掩饰住内心的痛苦，但最后还是在咖啡店中哭了起来。一郎表示由于文永大学病院一直医不好桃子的病，桃子最近换了医院。两三天前的半夜，桃子突然打电话告诉一郎自己的病好像可以治好了，但不知怎么的，桃子的语气并不开心，而那也是桃子最后一次打电话给一郎。说到这里，一郎再次泣不成声，选择安慰他并承诺一定找到杀人凶手之后可以离开。神宫寺正准备离开咖啡馆再次前往文永大学病院进行调查时，发现自己好像被跟踪了，此时他口袋中桃子的手机又收到了邮件，邮件的内容依然那么简洁，上面只有两个字：小心。看来发来邮件的人是想在暗中帮助神宫寺？

由于被人跟踪，神宫寺放弃了原本的计划，准备先确认一下跟踪者的来历。此时首先要选择的是去人最多的"商场"（デパート）。在商场中观察四周会发现4组行动可疑的人，通过熊野之前的遭遇怀疑跟踪者是"混混样的年轻人"（チンピラ风の若者），前去选择前去"便利店"（コンビニ）依然可以发现他们的身影，这样就充分证明了的确是他们在跟踪神宫寺，之后要做的就是和他们来个正面碰头。选择去街路，两个混混跟了上来，手里还操着家伙。来到"胡同"（里路地）后选择"回头"（振り向く）就可以和他们碰个正着。从两个混混的外貌来看，左边的似乎还是个新手，所以可以以他为突破口交手。在教训了两个混混后，右边的男子从口袋里掏出了一包白色的粉末，神宫寺把粉末收了起来纳为证物。从混混口中打听情报的时候他们会不太合作，碰到这种情况就要选择"威胁"（脅かす）才能让他们老实开口。在威逼之下，两个混混终于招供。他们之所以这么做，是受到了关东明治组的小泽指使，目的是给那些打听高田桃子消息的人一点颜色看看，如果他们表现不错，就可以从小泽处得到麻醉身心的白色粉末。接下来又是推理过程，答案如下：桃子在文永大学病院医治的结果（治らなかった）、桃子没医好病后怎么做了（病院をかえた）、新医院有治好桃子病的可能吗（あった）、桃子的心情怎样（悩んでいる感じ）、原因（分からない）、袭击熊野的人（チンピラ风の若者）、几个人（二人）、袭击的理由（頼まれた）、委托人是谁（小泽）、小泽是哪里的人（关东明治组）。



关东明治组事务所



在明治组的事务所中见到了今泉和八坂两名组员，与他们交谈之后出示"粉状の药品"，得知这些药品如果不是专门的医疗机构是得不到的。神宫寺再一次把调查的目标挪向了文永大学病院。

文永大学病院



在医院入口处见到了月岛，据说柏木教授来上班了。在柏木教授的诊疗室可以见到教授本人，开始他不愿透露桃子的消息，后来得知神宫寺是受到警方委托之后才开了口。柏木表示高田桃子得的是奇病，10多年来深受其苦，神宫寺试探性地表示好像有医院可以治好桃子的病，柏木教授立刻给予了否定，并表示如果真的这样他不可能到现在还没有发现。神宫寺此次来医院的另一个目的是确认那些白色粉末的来源，说到这里时柏木的表情突然变得非常不自然。在柏木办公室中可以发现一张照片，照片上的是令神宫寺熟悉的一幕，内容是新宿中央公园的志愿者救济活动。柏木教授表示这个援助活动正是他主办的，这一活动得到了很大的社会反响，柏木教授因此成名，对于公园中的流浪汉们来说，他更是像衣食父母一样伟大。神宫寺决定离开医院前往公园进行调查，此时他发现似乎又有人在暗中注视着自己，此时桃子的手机收到了新邮件，上面写着的是新宿区内的一个地址，根据地址的提示，神宫寺来到了一家规模不大的私人医院。

中野医院



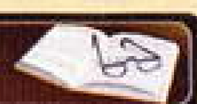
对挂号护士出示名片表明自己身分，这样护士就会答应合作。来到桃子在这里的主治医生中野医师的诊察室，中野表示高田桃子确实在几天前来过这里。高田桃子虽然心脏患有疾病，但这并非什么不治之症，之所以恶化到现在这个地步完全是因为几年前的手术失误所造成的。中野还表示，听一个叫做河合的护士说，前几天有个女性也来过这里打听过桃子的情况，他还以为这个女子是神宫寺的朋友。

神宫寺侦探事务所



发展到这里，神宫寺心中已经对此案的凶手有了个数，现在要做的就是让其认罪。此时关东明治组的今泉打来电话，他表示白粉的事情的确是小泽在里面搞鬼，这些东西都是他花钱从文永医院的医生处买来的。神宫寺拜托今泉帮忙办一件事，让小泽打电话给某个人，并说明了电话的内容。案件真相即将揭晓，在离开事务所之前，神宫寺拜托洋子联系了熊野警官让他在公园里和神宫寺碰头。

新宿中央公园



这里是本起事件最后的舞台，在公园入口和熊野汇合，选择"犯人逮捕"后指证犯人为"柏木教授"。神宫寺让熊野帮忙把"目击者"带到犯罪现场，自己则先赶往了那里。在杀人现场竟然见到了柏木教授，他似乎是和谁约好了在这里见面，在不断抱怨着对方

没有按时赴约。神宫寺从树荫中走了出来，告诉柏木教授和他交易的人不会来了，因为是他让小泽给柏木打的电话。柏木之前给桃子动的手术中留下了严重的后遗症，但是他利用主治医生的特权，并没有把真相如实告诉桃子。当柏木问及手术失误是从谁处得知的时，选择“中野医师”，问及目击者时选择“流浪汉”（ホームレス）。流浪汉们之所以不肯合作，是因为他们不想惹上麻烦（自分达が困るから），影响流浪汉们的是“援助活动”。因为柏木一旦被逮捕，就没有人给他们发放救济品，他们的生活又将陷入困境。最后选择“呼ぶ”让流浪汉加藤出来作证，柏木终于在确凿的证据下承认了自己犯下的罪行。

为了掩盖自己的医疗过失，柏木对无辜的桃子下了手，医生本来是救死扶伤的职业，但是柏木明显没有意识到一个生命应有的分量。案子是解决了，但高田桃子却再也不会回来了，她身边的亲友们仍无法从悲痛中走出来。在后来给桃子扫墓的时候，神宫寺从熊野口中得知了柏木原本并不是什么大奸大恶之人，他在争取教授资格的时候紧缺金钱，而正好在这个时候小泽联系到了他，他才起了歪念。为了有充分的麻醉药来卖钱，柏木常常克扣手术中的麻醉药用量，所以才屡屡酿成手术失误。神宫寺小心翼翼地将带来的花束放到了桃子的墓碑前，此时熟悉的邮件铃声又响起了，还是那个神秘人，邮件的内容只有两个字——谢谢。看到这里，神宫寺准备去一趟文永大学病院，去谢谢那个一直在暗中帮助自己和高田桃子的人，聪明的你，应该早就已经猜出她是谁了吧。

横滨港连续杀人事件



神宫寺侦探事务所



一个平静的春日午后，神宫寺事务所内意外宁静，静得只听得到御苑洋子敲打电脑键盘的声音。突然响起的电话铃声打破了这份寂静，洋子拿起电话，电话那头是一个叫做日之出的男子，他拜托洋子把听筒交给神宫寺，但可惜的是，神宫寺实在想不起自己认识这个人。“艾娃（エバ），请帮我找到艾娃。”那个名叫日之出的男子在电话中用急促的语气拜托道，“艾娃不见了……我该怎么办才好……”选择与日之出对话后，得知日之出在横滨一家叫做“新金”（ニューゴールド，简称NG）的酒店。留学海外多年归国的御苑洋子正好是横滨出生，因此神宫寺决定立刻和她一起前往横滨，有个对当地熟悉的人办起事来要方便很多。

NG酒店



来到日之出所下榻的NG酒店，与前台接待（フロントマン）对话后他会帮忙联系日之出。没过多久，电梯里走出一位长相平庸的男子，他就是这次的委托人日之出仁。日之出表示，艾娃·克里斯蒂娜（エバ·クリスティーナ）是他的恋人，同时也是巴拉卡（バラカ）共和国驻横滨领事馆的秘书。日之出说着，将艾娃的照片交给了神宫寺，照片上的是一个非常清秀的白人女子。日之出是国际货船上的航海员，最近一次出航长达3个月时间，3天前才刚刚回到日本，回国当天他和艾娃约了一次会，约会时一共去了4个地方，按照顺序依次为山下埠头、中华街、山丘公园和“海湾酒吧”（バーフィヨルド），在酒吧喝完酒后两人各自打的回家了，第二天艾娃就不见了，手机打不通，人也不在家里。艾娃失踪到现在已经有3天了，不过由于在领事馆工作的艾娃有外交官特权，日本警方一般不太方便插手，所以日之出直到现在还没有报警。选择“依頼を受ける”接下委托，日之出将艾娃的住址告诉给了神宫寺，自己则留在了酒店。在离开酒店之前，神宫寺拜托洋子在酒店定了房间，以后NG酒店就是两人在横滨的临时住所。

艾娃的住所



进入艾娃所住的公寓楼，来到艾娃家门口发现屋门没有锁，推开门后里面一片狼藉。在艾娃的家中观察一番，在鞋柜上的相架中发现了一张艾娃和日之出的合影，不过神宫寺没有权利带走现场的物品，因此要按Y键调出菜单用手机把照片拍下来。离开艾娃家的时候撞到了艾娃的邻居，神宫寺觉得不能就这样狼狈地离开，于是打了电话给自己相熟的警官熊野参造，熊野还帮助神宫寺联系到了神奈川警方。

巴拉卡领事馆



来到领事馆后与前台的接待小姐伊莉丝（イリス）对话，在观察她的表情之后就可以与她交谈关于艾娃的事情了。伊莉丝是和艾娃是同期从祖国来日本的，两人关系一直不错，不过伊莉丝发现艾娃最近总是闷闷不乐的，好像有心事。关于艾娃的工作内容，她的直接上司、领事馆的领事罗伯特（ロバート）应该最清楚，不过领事现在忙得不可开交无法接见神宫寺，按Y键把名片交给伊莉丝拜托她转交给罗伯特，让罗伯特有时间后就联系神宫寺，之后就可以离开领事馆了。

中华街



现在要做的是顺着日之出所说的约会顺序依次去调查4个约会地点。在山下埠头把艾娃的照片给路人看过后他们都表示对艾娃没有印象。来到中华街后同样没有什么收获，正要离开时，有一位中国老人叫住了神宫寺并问他是不是在找人，看起来似乎有点头绪。在回答完老人提出的3个谜题后（答案都是和中国相关的，很简单，答案依次为“信”、“重庆”和“商”），老人报上了“艾娃”的情况，可惜的是他口中的艾娃和神宫寺要找的并非同一人。之后前往山丘公园，但依然没有艾娃的下落。

海湾酒吧



这里是日之出和艾娃最后见面的地方。酒吧的老板名叫皮埃罗（ピエール），可惜的是他不会说日语，神宫寺根本没法与他交流。在酒吧中可以向几个顾客打听一下艾娃的消息。其中一位穿西装的男子表示自己见过艾娃，最近一次见艾娃是5天前帮教堂的朋友卡尔庆生时，艾娃当时挺开心的，并没有什么异常。与正在喝酒的中年女子对话后了解到3天前艾娃和日之出确实在酒吧中出现过，但艾娃看起来好像并不开心。神宫寺把自己的名片交给了这位女子，让她要是再想起什么就立刻联系自己。

NG酒店



回到酒店之后开始推理过程，答案依次如下：委托人日之出的职业（航海士）、艾娃是什么时候失踪的（3日前）、日之出是什么时候报警的（出していない）、没报警的原因（领事馆员だから）、艾娃的房间为什么会一片狼藉（不明）、艾娃惹上麻烦的可能性（高い）、领事馆中艾娃的朋友是谁（イリス・ハート）、艾娃在领事馆内的职位是什么（秘书）、艾娃最近怎么样（悩み中）、艾娃最后出现的场所是哪里（バーフィヨルド）、艾娃的为人如何（かなりいい）。推理完毕后，神宫寺的手机突然响了起来，手机上显示的是一个公用电话号码，神宫寺接起电话，电话那头是一个陌生的声音：“不要再插手此事”。还没有等神宫寺缓过神来，电话就立刻被挂断了。



第2章

NG酒店



从电话中那个神秘男子的语调来看，他似乎并非日本人（选择“相手の人种”），而其匆匆挂断电话可能是为了掩盖身分（选择“素性を隠す”）。不过神宫寺刚到横滨才一天，这里的人是怎么知道他的手机号码的呢？神宫寺想起昨天曾经把自己的名片（选择“名刺だ”）给过别人，电话号码可能就是通过这个泄漏的，神宫寺准备沿着名片这条线索去寻找神秘男子的下落。日之出今天看上去又比昨天憔悴了不少，嘴里不停地叫着艾娃的名字，神宫寺让洋子好好照看好日之出，免得他有什么不测。

巴拉卡领事馆



来到领事馆，伊莉丝表示自己昨天亲手把名片交给罗伯特领事了，但罗伯特有没有给其他人过目就不得而知了。今天领事不忙，刚好可以和他见个面。罗伯特表示，艾娃是在3天前开始旷工的，当被问及艾娃最近有何异常时，领事先是犹豫了一下，之后又说没有发现。神宫寺的名片由罗伯特领事妥善保管着，罗伯特也表示自己从没给其他人看过。准备离开领事馆时，伊莉丝欲言又止，看起来她似乎知道些什么，不过最后她还是没有说出口。离开时接到了熊野的电话，他已经跟辖区的警方通报了艾娃的事情，并让神宫寺去元町警署防犯课找伊势崎信警官。

元町警署



先观察接待处见到警员，与之对话后选择依次选择“防犯课”和“伊势崎”他会帮忙联系伊势崎。观察大堂（ロビー）后见到一名男子，他正是神宫寺要找的伊势崎信警官。伊势崎表示现在还没有得到艾娃遇害的消息，警方能做的事情非常有限，目前只是把艾娃的住所封锁了起来。此外，神宫寺还从伊势崎处得到了一个关于巴拉卡领事馆的小道消息，据说领事馆好像在暗地里从事走私交易，但由于他们有着外交官的特权，警方很难干涉调查。

艾娃的住所



从伊势崎处得到艾娃房间的搜查权后，神宫寺再次前往艾娃的公寓，现场还是一片凌乱。对房间中的每个地方都调查一番，发现女性方面的事情神宫寺这个大男人实在拿捏不来，无法判断现场的疑点。于是神宫寺用手机联系了洋子，并把一些在现场拍下的照片发给了她。片刻之后，洋子表示在化妆品方面好像有点问题，因为抽屉里没有发现女人每天都要使用的化妆水和乳

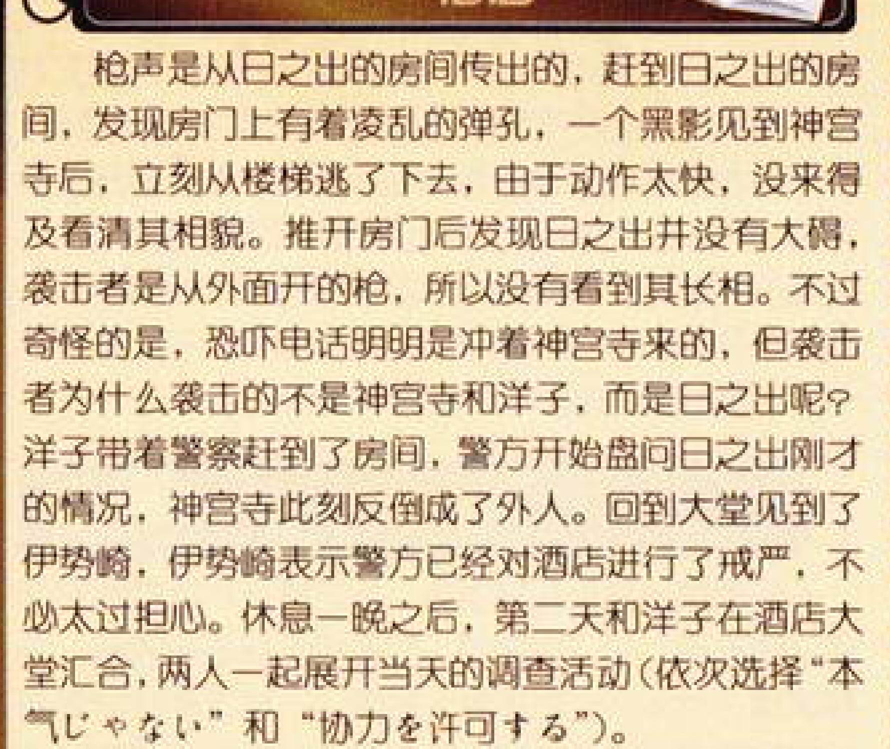
液，它们的主人看起来好像是带着它们出门旅游了。

海湾酒吧



夜幕初上，酒吧刚营业不久，里面的顾客稀稀落落。昨天那位喝酒的中年女子表示自己的确把神宫寺的名片给别人看过，昨天神宫寺离开后，有个看起来像是中国人的男子来过这里，他同样问起了艾娃的情况，当女子提到神宫寺的时候，男子说想要联系神宫寺，所以女子就把电话号码给了他。离开酒吧的时候进入推理部分，答案依次为：伊莉丝把名片怎么处理了（領事に渡した）、领事把名片怎么处理了（しまってある）、巴拉卡领事馆的不良传闻是什么（密输）、洋子说艾娃的房间少了什么（化妆品）、海湾酒吧的女子把名片给谁看了（中国系の男）。神宫寺一边思索着明天的对策，一边赶回NG酒店。在临近酒店时，突然听到了酒店中传来了枪声，联想到昨天晚上的匿名恐吓电话，神宫寺一阵不安。





NG酒店

枪声是从日之出的房间传出的，赶到日之出的房间，发现房门上有着凌乱的弹孔，一个黑影见到神宫寺后，立刻从楼梯逃了下去，由于动作太快，没来得及看清其相貌。推开房门后发现日之出并没有大碍，袭击者是从外面开的枪，所以没有看到其长相。不过奇怪的是，恐吓电话明明是冲着神宫寺来的，但袭击者为什么袭击的不是神宫寺和洋子，而是日之出呢？洋子带着警察赶到了房间，警方开始盘问日之出刚才的情况，神宫寺此刻反倒成了外人。回到大堂见到了伊势崎，伊势崎表示警方已经对酒店进行了戒严，不必太过担心。休息一晚之后，第二天和洋子在酒店大堂汇合，两人一起展开当天的调查活动（依次选择“本気じゃない”和“协力を许可する”）。

山下埠头



神宫寺再次想起了昨晚的袭击事件，日之出为什么会遭到袭击？其中一定有原因，于是神宫寺准备调查一下日之出这个人的来历。移动到港湾管理局，观察管理局内部见到一名中年职员，和他对话后可以得知5天前日之出刚从一艘名叫“拉斯·卡鲁波斯”（ラス·カルボス）的船上下来，这艘船的船籍是巴拉卡的。奇怪的是，这艘船最近一直没有回过母国，而是频繁往返于日本和中国台湾。更有意思的是，这艘船是巴拉卡国有的，是由国家运营的贸易船。

中华街



观察完全部项目后和洋子对话，两人一致认同伊莉丝至少知道两件事情，一件是领事馆和走私的事情，另一件则是关于艾娃的，她们是朋友，她应该一早就知道最近会发生什么。赶到巴拉卡领事馆，伊莉丝依然欲言又止，而当神宫寺提到想见罗伯特时，伊莉丝表示罗伯特今天又是忙到无法抽身，没办法和神宫寺见面。

海湾酒吧



天黑之后，神宫寺再次光临海湾酒吧。有了洋子同行，和老板的交流就方便多了。老板皮埃罗表示，自己最后一次见到艾娃是在5天前，艾娃和日之出似乎在谈论什么深刻的话题，表情很凝重，其间艾娃多次对日之出说“这明明是为了你”这句话。艾娃一直都深爱着日之出，甚至在日之出失业的时候，她还帮他找到了现在的这份工作。这次来酒吧收获同样不小，神宫寺正准备回酒店时，手机又响了起来。电话是日之出打来的，但奇怪的是看号码是用公用电话打的。日之出让神宫寺如果找到了艾娃，就把她带到庆国（ケイコク）那里去，接着就匆匆挂断了电话。庆国是谁？听起来好像是中国人的名字，思索之际手机又响了，这次是伊势崎，他说日之出从酒店消失了，让神宫寺立刻去一趟警署，接下来的内容不是凭电话里的三言两语可以说得清的。

元町警署



在警署见到了伊势崎，他准备以私自携带枪支罪逮捕日之出。警方在日之出的旅行袋里发现了5支军用手枪，经熊野派来的女鉴识官三好志保鉴定这是中国制造的“黑星”，奇怪的是，这些枪都没有枪膛。伊势崎离开后开始推理，答案依次为：日之出的船船籍是哪里（バラカ）、船的航路是（日本·台湾间）、船的所有者是（バラカ国有）、日之出的罪状（铳刀法违反）、日之出现在的状况（逃亡中）。推理完毕后伊势崎再次出现，他带来了一个坏消息，在本牧埠头发现了一名被射杀的男子，男子的右手握着枪膛被取下的手枪，一阵不祥的预感涌上神宫寺心头。

第4章

元町警署



目前还很难判断被害者的身分，神宫寺只得在警署中等待进一步的消息。听三好志保表示，这批黑星大多数是从台湾流到日本的，黑星和其他近代枪械相比，最大弱点是装弹数偏少。从日之出房门的子弹来看，它们应该是从同一把手枪中射出的，作案者应该也只有一个人，从子弹的凌乱程度可以看出，开枪者并不太会用枪。作案者并不想真的杀掉日之出，只是想恐吓一下他。和三好交谈片刻后伊势崎带来了最新情报，在埠头中被射杀的并不是日本人，而是一位巴拉卡籍的船员。

NG酒店



时候不早了，神宫寺和洋子回到了酒店休息。次日早上，神宫寺和洋子谈起了日之出在电话中提到的那个名字，从语感来看，那应该是中国人。要调查中国人的情况，要去的地方自然是中华街。

中华街



身为横滨人的洋子回忆起在中华街最有权势的应该数“林老人”，询问中华街的女店主后她表示林老人在关帝庙，去找老人之前从女店主那里买一包中国香烟作为孝敬老人的见面礼。来到关帝庙后发现那里老人不少，细心一看发现有个老人身边有很多保镖，无疑，那个老人就是他们要找的林老人，而神宫寺吃惊地发现他竟然就是自己刚到中华街时遇到的那个喜欢猜谜的老人。

对林老人使用“中国烟草”并询问起庆国的事情，老人掏出纸笔，写下了一串以090开头的11位数号码，看起来像是手机号码。使用手机拨打纸上的号码，电话响了几下后终于有人接了，神宫寺很快就发现对方就是当初给自己打恐吓电话的人。电话中的男子表示自己是和神宫寺站在一边的，并让神宫寺小心，因为犯罪分子的下一个目标就是神宫寺。把洋子托付给林老人后，神宫寺继续展开调查。准备离开中华街的时候，神宫寺发现似乎有谁在暗中注视着自己，选择移动到“周辺の里通り”后发现，所谓的“跟踪者”竟然是伊莉丝。伊莉丝此时说出了实话，自己知道艾娃失踪的事情，艾娃是为了能够让日之出收手而故意躲起来的，不过日之出具体做了什么伊莉丝也不知道，她只是经常看见日之出和罗伯特领事在暗地里商量着什么见不得人的事情，并且每次商谈过后，艾娃都会和日之出吵架。伊莉丝特地来找神宫寺显然并非专程告诉他艾娃的失踪真相，她还有着重要的事情要拜托神宫寺——艾娃真的不见了。两天前，艾娃曾在她的藏身之处用座机给伊莉丝的手机打过电话，正当神宫寺要询问伊莉丝艾娃藏在哪里时，伊莉丝的背后响起了枪声，伊莉丝中弹，血流不止。观察之后发现三个长得凶神恶煞的男子正向这边走来，并准备对神宫寺下手，神宫寺机智地假装自己是其他黑帮的人，并趁三人犹豫之际教训了他们，三人无奈只好离去。此时神宫寺发现，有一个身手敏捷的白衣男子从他身边经过并朝着三人追去。伊莉丝的情况非常紧迫，虽然神宫寺用手机打电话叫了救护车，但最终还是没来得及救下伊莉丝。

元町警署



来到警署，神宫寺发现自己的西装口袋中多了一个徽章，这应该是在和刚才的黑道三人组搏斗的时候从他们身上扯下来的。伊势崎证实了射杀伊莉丝的子弹是从黑星中射出的，并判断神宫寺发现的神秘徽章是新兴暴力组织“青狼会”的象征。三好带来了伊莉丝的遗留物品，选择其中的“手机”（携带电话）后再选择“通话记录”（着信履历だ），就可以查看到艾娃真正失踪前给伊莉丝打过电话的号码，经三好查询后显示电话是两天前用位于鹤见的固定电话打出的，根据电话所在地点不难推断出艾娃的藏身之处。

鹤见



直觉告诉神宫寺，这里就是整个事件结束的地点。观察周围会发现一个老教堂，进去后会发现里面明显有人居住的迹象。在房间门口发现一个女式旅行包和一个公文包，女式旅行包内的一些女性衣物和日常化妆品，里面还有一张日之出的照片，显然，这里肯定就是艾娃的藏身之处。公文包中的东西出乎了神宫寺的意料，因为里面竟然是十几块黑色的金属——它们都是从黑星上取下的枪膛。教会深处传来了枪声，神宫寺决定独自前去，让洋子去外面联系警方。

教会深处



教会深处是一片墓地，神宫寺刚刚踏入那里就听到了日之出的喊叫声，之前射杀伊莉丝的三人组正准备对日之出及他身后的艾娃下手。选择“躲起来”（忍び寄る）慢慢靠近三人，等出现“战斗”（战う）指令时选择之，这样就会救下日之出。此时，幕后黑手终于现身，他正是巴拉卡领事馆的领事罗伯特。他一直用“拉斯·卡鲁波斯”从事走私活动，主打商品就是手枪，而青狼会就是他的交易对象。为了避免暴露，他经常将手枪分开运送，而雇佣的运送者就是日之出。艾娃发现了日之出的不正当行径之后，带走了枪支的枪膛，使日之出无法按时交出完整枪支。在找不到枪膛后，罗伯特对日之出施压，并怀疑是艾娃带走了枪膛，所以才会闯入艾娃的房间胡乱搜索。日之出为了早日交出枪支，所以才拜托神宫寺帮他寻找艾娃的下落。酒店中的枪击事件是青狼会干的，而码头上的船员尸体是罗伯特为了警告日之出而招来的牺牲品。

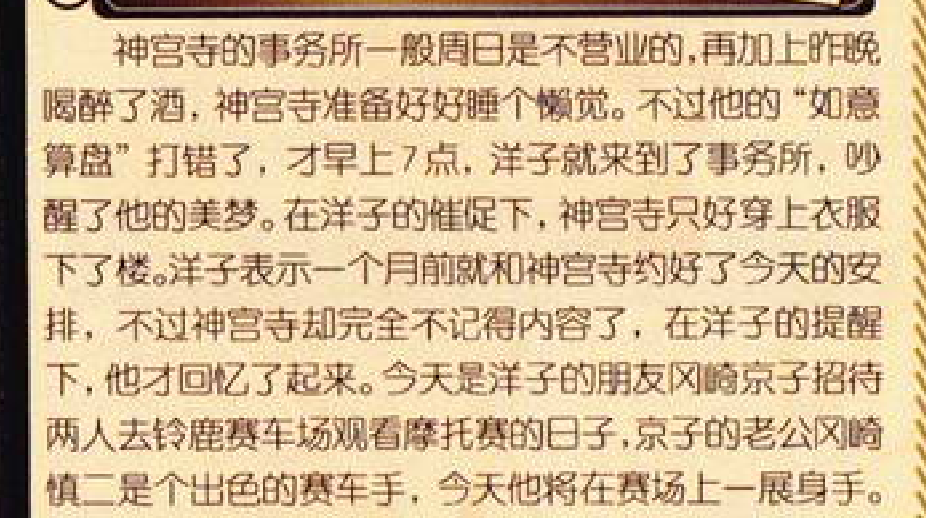
教堂外响起了警车声，罗伯特见状，拿起手枪准备消灭在场的所有人。关键时刻，曾在中华街出现过的白衣男子再度现身，他就是日之出曾经提到过的梁庆国（リョウ·ケイコク），梁庆国的出现分散了罗伯特的注意力，和洋子一起赶来的警方趁机拿下了罗伯特。事后，梁庆国表明了自己的身分和来历，他是台湾的国际警察，来日本是为了追查罗伯特的走私案。一切都结束了，神宫寺回头看了一眼身后紧紧偎依在一起的日之出和艾娃，终于松了一口气。



危险的两个人（危险な二人）

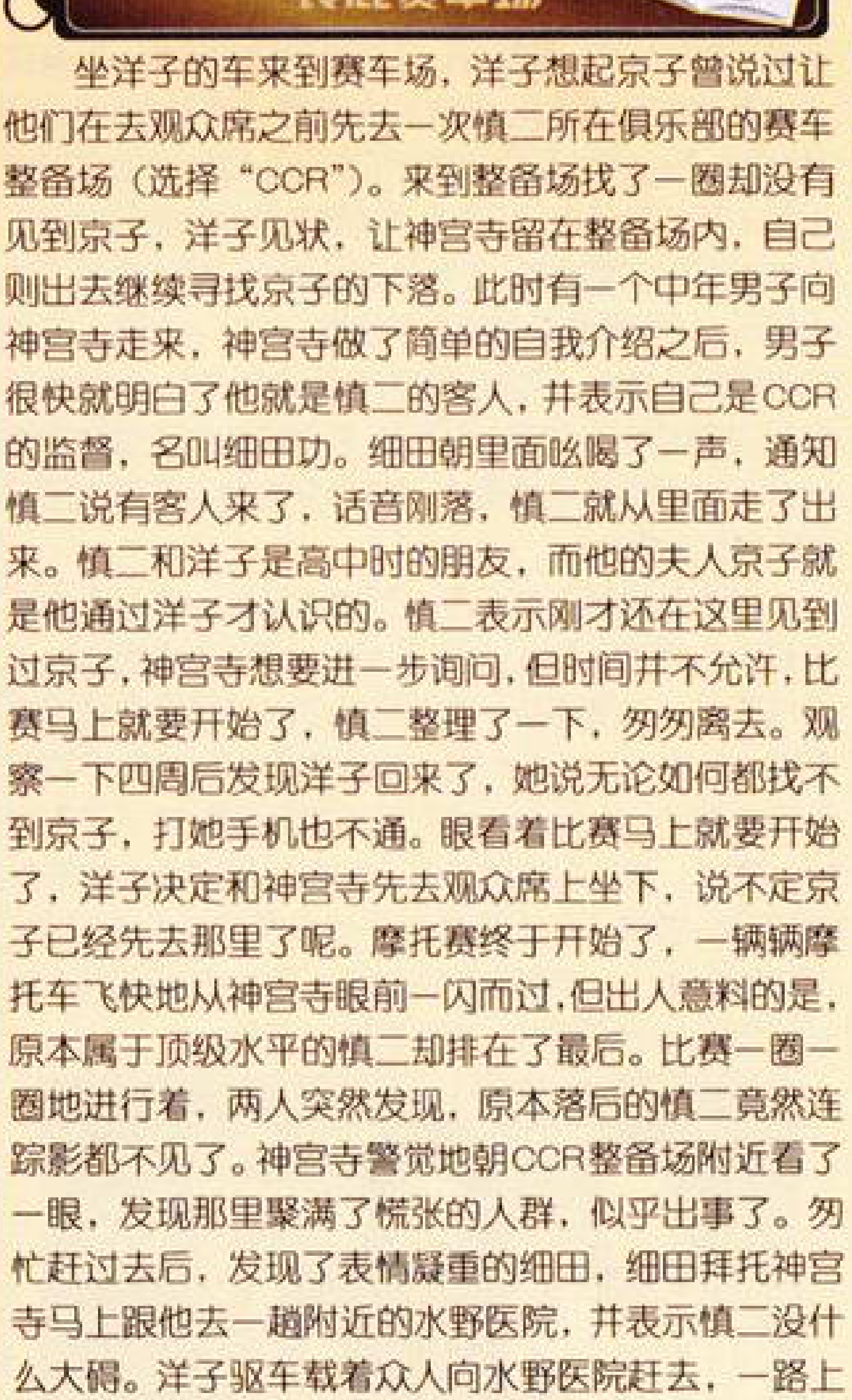


神宫寺侦探事务所



神宫寺的事务所一般周日是不营业的，再加上昨晚喝醉了酒，神宫寺准备好好睡个懒觉。不过他的“如意算盘”打错了，才早上7点，洋子就来到了事务所，吵醒了他的美梦。在洋子的催促下，神宫寺只好穿上衣服下了楼。洋子表示一个月前就和神宫寺约好了今天的安排，不过神宫寺却完全不记得内容了，在洋子的提醒下，他才回忆了起来。今天是洋子的朋友冈崎京子招待两人去铃鹿赛车场观看摩托赛的日子，京子的老公冈崎慎二是个出色的赛车手，今天他将在赛场上一展身手。

铃鹿赛车场



坐洋子的车来到赛车场，洋子想起京子曾说过让他们在去观众席之前先去一次慎二所在俱乐部的赛车整备场（选择“CCR”）。来到整备场找了一圈却没有见到京子，洋子见状，让神宫寺留在整备场内，自己则出去继续寻找京子的下落。此时有一个中年男子向神宫寺走来，神宫寺做了简单的自我介绍之后，男子很快就明白了他就是慎二的客人，并表示自己是CCR的监督，名叫细田功。细田朝里面吆喝了一声，通知慎二说有客人来了，话音刚落，慎二就从里面走了出来。慎二和洋子是高中时的朋友，而他的夫人京子就是他通过洋子才认识的。慎二表示刚才还在这里见到过京子，神宫寺想要进一步询问，但时间并不允许，比赛马上就要开始了，慎二整理了一下，匆匆离去。观察一下四周后发现洋子回来了，她说无论如何都找不到京子，打她手机也不通。眼看着比赛马上就要开始了，洋子决定和神宫寺先去观众席上坐下，说不定京子已经先去那里了呢。摩托赛终于开始了，一辆辆摩托车飞快地从神宫寺眼前一闪而过，但出人意料的是，原本属于顶级水平的慎二却排在了最后。比赛一圈一圈地进行着，两人突然发现，原本落后的慎二竟然连踪影都不见了。神宫寺警觉地朝CCR整备场附近看了一眼，发现那里聚满了慌张的人群，似乎出事了。匆忙赶过去后，发现了表情凝重的细田，细田拜托神宫寺马上跟他去一趟附近的水野医院，并表示慎二没什么大碍。洋子驱车载着众人向水野医院赶去，一路上细田没有说一句话。

水野医院



来到医院后，细田表示在医院接受手术的是一位名叫田村敏的男子。田村是慎二的后辈，不过品行不太好，3个月前刚被辞退，不算是CCR的正式成员。神宫寺很纳闷，为什么刚才明明是慎二出了事，但细田却带他来医院探望田村。细田表示，刚才的赛车过程中慎二的车发生了事故，当他们把慎二的头盔摘下来时，却发现里面的人不是慎二，而是田村。但是，慎二本人又去哪里了呢？田村的手术并没有太大难度，他打了麻醉剂，再过3个小时左右就会醒来。细田拜托神宫寺帮他找到慎二，并调查调包事件的真相，选择“引き受ける”答应他的要求吧。之后细田表示还有些善后要处理就先回车场了。与洋子对话后得知之前京子曾提到今晚会杂一家叫做铃鹿旅店（スズカイン）的小旅馆过夜，那里离赛车场大概有10分钟车程，慎二和京子会不会在那里呢？

铃鹿旅店



来到了酒店，观察大堂和前台会见到一个名叫小曾根弘康的男接待员。与其对话后得知冈崎房间的编号为344，他寄存的钥匙还在前台，表明他还没有回来。小曾根表示现在无法去3楼，因为那里刚发生了一起事故，警方正在调查，神宫寺这才发现大堂中聚集了很多住客，楼上似乎真的出事了。观察柜台（カウンター）后发现小曾根在玩解谜游戏，与他对话后发现他是个推理FAN，之后可以帮他解开谜题，第一个谜题的答案为“辩护士”和“手纸の主の名前”；第二个谜题的答案为“娘に闻け”。解开谜题后，神宫寺掏出自己的名片，告诉了小曾根自己的身分，小曾根对眼前的大侦探佩服不已，将3楼发生的事情告诉了神宫寺。说得确切些，3楼发生的不是事故，而是事件，303室的住客、俱乐部冢卷组（ツカマキ组）的主管接班人山本恭一被人杀害了。听到这里，洋子尖叫起来，因为她也认识这个叫做山本的男子。山本和慎二原是同级生，之前洋子也见过几次，但是最近消息全无。小曾根帮忙联系了3楼的警方，之后就可以去3楼调查了。在3楼见到了负责调查此案的石桥一郎警官，石桥表示山本是被人用匕首刺中胸部而死亡的，而更进一步的情况他并不肯透露，因为他对侦探并没有什么好感。失望地回到大堂，此时旅店来了一名带着眼镜的中年男子，他就是冢卷组的现任监督冢卷健二。冢卷想上3楼时被神宫寺叫住，当神宫寺提到山本是冢卷组的下任主管时，冢卷的脸色似乎不太好看，并急着想要离开。与他交谈几次后会出现“威胁”（胁かす）选项，选择之后冢卷会说出真相。山本原来和冢卷组并没有什么关系，他所以能成为下任主管完全是因为金钱。有一天，山本突然打电话来说要买下冢卷组，由于金钱的利诱，冢卷答应了。但之后他才发现山本之所以要买下冢卷组，可能是出于冈崎慎二的原因。在山本申请成为主管之前，慎二就宣布了将从CCR转会到冢卷组，所以说山

本这么做的目的可能是为了阻止冈崎转会，山本对慎二一直抱着仇视态度，他不想看到冈崎由于转会而站在赛车界的顶点。家卷离开后，洋子表示山本和慎二之所以反目，原因可能是因为山本的妹妹诗织。在他们上高中的时候，诗织曾和慎二交往过，但慎二为了追求赛车手的梦想，最终选择了更有钱的京子。山本无法忍受冈崎对自己妹妹的态度，所以开始记恨于他。不过令洋子感到吃惊的是，山本的家境原本并不好，不过现在却有钱到能够买下俱乐部了，很难想像是什么让山本一夜致富的。回到CCR，神宫寺将山本被杀的事情告诉了细田，并确认了冈崎转会的事情的确属实。此时细田的手机响了起来，田村醒过来了。

水野医院

来到医院后是思考（考える）过程，答案如下：和洋子前往的地方（铃鹿サーキット）、赛车手的名字（冈崎慎二）、慎二所在的小队名（CCR）、代替慎二参加比赛的人（田村敏）、慎二和田村的关系（先輩と后輩）、铃鹿旅店被害者的名字是（山本恭一）、山本的房间号码（303号室）、慎二对山本对怨恨在于（ツカマキの买收）、山本对慎二的怨恨在于（山本の妹に关して）、到目前的状况意味着什么（慎二が山本を杀害）。思考完毕后和洋子对话，细田把两人带进了病房。病房中的是一个手上绑着绷带的瘦削男子，他就是田村敏。与田村对话后得知，慎二是在3天前和他商量调包的事的，因为报酬丰厚所以田村就答应了，后来田村得知，慎二之所以这么做，是为了腾出时间去见山本。谈话间，石桥警官走了进来，他身后还有一个神宫寺熟悉的身影——梁庆国。与石桥对话后得知慎二的墨镜掉在了山本被杀的现场，他已经下令以杀害山本的罪名缉拿冈崎慎二。



水野医院

神宫寺把发生的一连串事情告诉了庆国，庆国也道明了自己此行的目的，此次他是为了追查某个商业间谍的行踪才来日本的。该商业间谍在台湾的公司有内应，他从内应处收买情报，然后再把这些情报高价转售给日本企业。当庆国报上商业间谍名字的时候，神宫寺吃了一惊，因为此人就是本案的死者山本恭一。山本原来是商业间谍，这样就不难解释他为什么会突然有钱了，不过这样一来新的问题又来了，山本是不是因为和犯罪有关才会被害的呢？梁庆国目前还无法判断日本方面向山本买情报的是哪家公司，选择“协力する”之后可以帮他协助调查。与洋子对话后出现一名长相颇为英俊的男子，洋子见到男子后，表情似乎有些异常，在神宫寺的追问下她才说了该男子是她高中时代的好友高杉勇介，高杉、冈崎、山本、京子以及诗织以前就认识，而且关系都还不错。高杉表示，自己此行原本是来京都出差的，不过他看到了3点的新闻后得知了崎慎二的事故以及山本遇害的事情，就匆匆赶到了铃鹿。天色已晚，细田将神宫寺安排在铃鹿旅店的CCR俱乐部专用房间休息，并表示高杉也可以住那里，神宫寺让高杉有时间就联系他，他还有一些情况要了解。

铃鹿旅店



第二天早上，依然没有见高杉和神宫寺联系。与洋子对话后两人打算主动联系高杉，联系他的方法有3个，选择“フロントに闻く”后出现3个选项，全部选择完毕后神宫寺的手机突然响了起来。电话是高杉打来的，他说自己睡过头了，马上就下大堂和大家汇合。观察一下大厅后发现了从电梯里走出来的高杉，高杉表示自从慎二和诗织分手后，他和山本也很少有接触了，当他得知山本要买下赛车队的消息时感到非常惊讶。交谈一阵后，高杉准备先回东京。再次与洋子对话，发现从高杉这条线上似乎得不到什么线索，于是准备向家卷健二询问一下山本的事情。打电话给细田询问家卷的情况，得知家卷此时应该还在铃鹿赛车场。

家卷组



观察周围后见到家卷，与他对话后得知，山本是经营顾问（コンサルタント）会社的社长，长期为企业提供运营和管理的建议，他的公司设在东京。交谈间石桥又出现，并对神宫寺插手此时表示不满。此时洋子的手机响了，洋子走远几步接了电话，电话那头的人竟然是京子。之后和洋子对话，她表示电话是京子从东京的自宅中打来的，两人决定用最快的速度赶回东京。

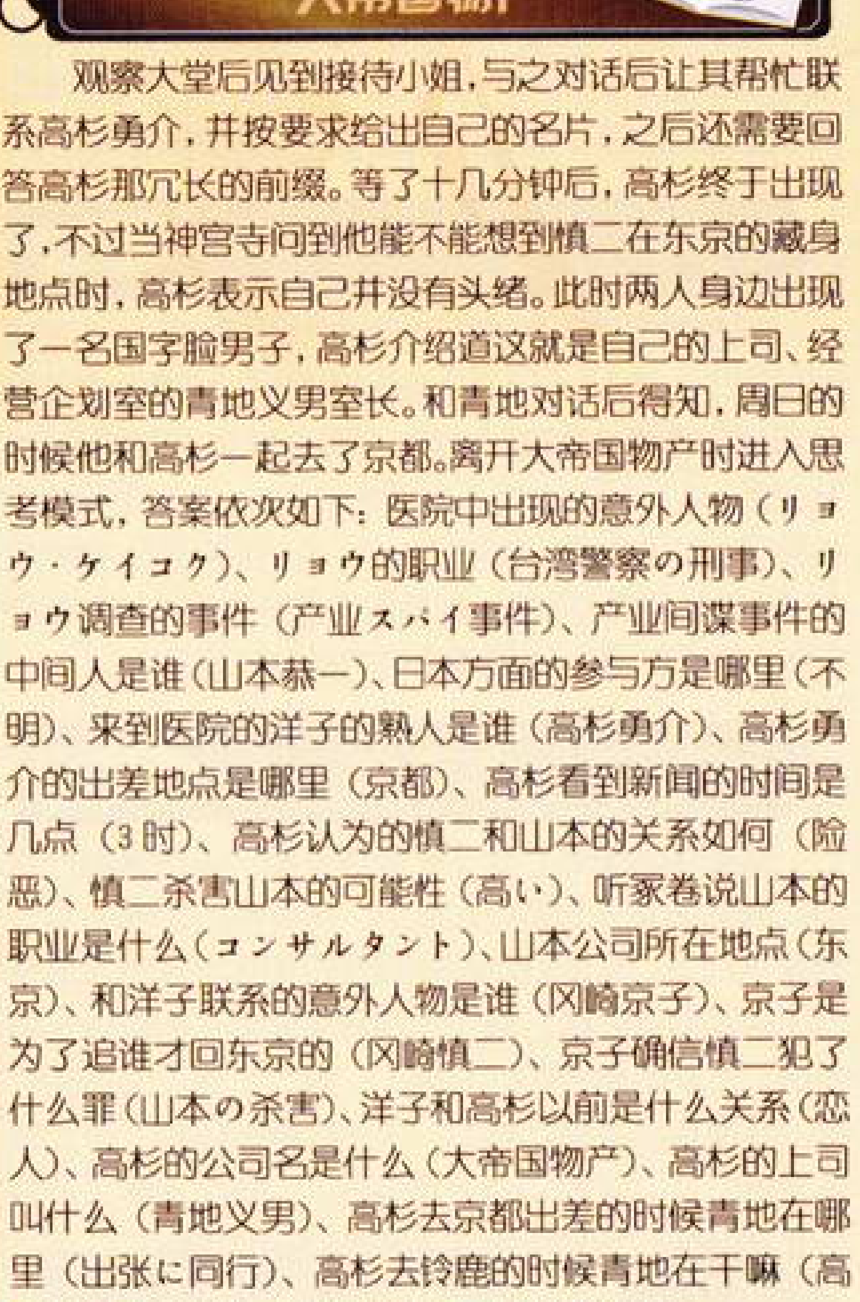
冈崎家



来到冈崎家前，京子把神宫寺和洋子带到自己家中。考虑到洋子和京子比较熟，所以此时会改由洋子对京子问话。京子表示在铃鹿旅店杀死山本的人是慎二，她亲眼看见慎二从山本的房间里走了出来并一脸慌张，她朝着敞开的门里瞅了一眼，发现了山本的尸体。在发现山本的尸体后，京子心情很混乱，马上就去追慎二了，不过中途还是跟丢了，她以为慎二会回

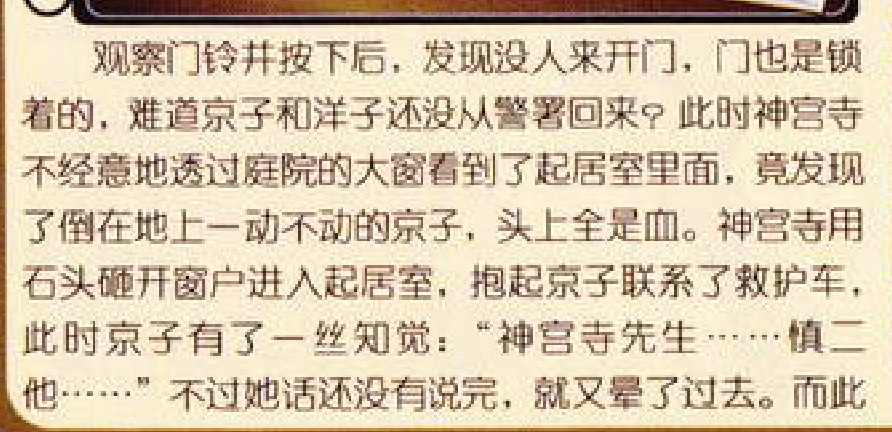


东京的家所以就回来了。之后换神宫寺和京子对话，京子表示自己在3天前偶然听到了冈崎和田村的电话内容，所以在比赛当天她等慎二离开赛车场后就一直跟踪到了铃鹿旅店。现在京子也不知道慎二的下落，她想了很多方法，但还是找不到他，惟一的希望就只有高杉勇介了，希望能够从他那里打听出慎二的下落。当神宫寺询问高杉的住处时，京子非常诧异，表示洋子不可能不知道。此时，神宫寺才得知洋子和高杉原本是恋人关系，难怪洋子见到高杉时表情不太自然了。从京子处得到了高杉的名片，上面的前缀还真不短：大帝国物产株式会社综合事业部业务课经营企划室涉外系长。按R键调出记事本可以记下高杉的住所和电话号码。之后和洋子对话，表示应该和警方通报一下京子的事情，由于京子并没有见到最关键的决定性瞬间，因此现在还不能肯定是慎二杀死了山本。洋子准备今晚留宿在京子家中，第二天带京子去警署，神宫寺则独自离去，准备第二天去调查一下高杉的公司。



大帝国物产

观察大堂后见到接待小姐，与之对话后让其帮忙联系高杉勇介，并按要求给出自己的名片，之后还需要回答高杉那冗长的前缀。等了十几分钟后，高杉终于出现了，不过当神宫寺问到他能不能想到慎二在东京的藏身地点时，高杉表示自己并没有头绪。此时两人身边出现了一名国字脸男子，高杉介绍道这就是自己的上司、经营企划室的青地义男室长。和青地对话后得知，周日的时候他和高杉一起去了京都。离开大帝国物产时进入思考模式，答案依次如下：医院中出现的意外人物（リョウ・ケイコク）、リョウ的职业（台湾警察の刑事）、リョウ调查的事件（产业スパイ事件）、产业间谍事件的中间人是谁（山本恭一）、日本方面的参与方是哪里（不明）、来到医院的洋子的熟人是谁（高杉勇介）、高杉勇介的出差地点是哪里（京都）、高杉看到新闻的时间是几点（3时）、高杉认为的慎二和山本的关系如何（险恶）、慎二杀害山本的可能性（高い）、听家卷说山本的职业是什么（コンサルタント）、山本公司所在地点（东京）、和洋子联系的意外人物是谁（冈崎京子）、京子是为了追谁才回东京的（冈崎慎二）、京子确信慎二犯了什么罪（山本の杀害）、洋子和高杉以前是什么关系（恋人）、高杉的公司名是什么（大帝国物产）、高杉的上司叫什么（青地义男）、高杉去京都出差的时候青地在哪里（出张に同行）、高杉去铃鹿的时候青地在干嘛（高杉を见送った）。思考完之后开车回冈崎家。



冈崎家

观察门铃并按下后，发现没人来开门，门也是锁着的，难道京子和洋子还没从警署回来？此时神宫寺不经意地透过庭院的大窗看到了起居室里面，竟发现了倒在地上一动不动的京子，头上全是血。神宫寺用石头砸开窗户进入起居室，抱起京子联系了救护车，此时京子有了一丝知觉："神宫寺先生……慎二他……"不过她话还没有说完，就又晕了过去。而此时的洋子，又在哪里呢？



第3章



警察署

幸运的是京子的生命没有什么威胁，只要等她恢复意识，应该就没什么大碍，但洋子呢？虽然神宫寺打了好几次她的手机但一直接不通。与石桥对话后，他把京子遭到袭击的责任推到了神宫寺身上，但梁庆国表示警察也不是没有责任，因为京子已经跟警方通报了慎二的事情，警方早就应该采取措施去保护她（选择"京子の监视"）。再次与石桥对话，众人认为袭击京子的应该还是慎二，他逃亡已经3天了，目前仍不知去向，但石桥表示抓住他只是时间问题。石桥离开后和梁庆国对话，此时突然发现背后有人赶来，回头一看发现居然是洋子。洋子表示自己是受京子的拜托出去买东西了，手机之所以接不通是因为昨天没有及时充电，京子在拜托她的时候表情好像有些异常，应该是为了支开她而和慎二见面。但慎二此时又去哪里了呢？选择"高杉勇介"，慎二的老家离这里很远，所以他要暂住的话，拜托的人应该就只有高杉勇介了。和梁庆国对话离开警察署，明天神宫寺准备再去一趟大帝国物产，洋子则准备去京子的医院探望她。



大帝国物产

和接待小姐对话多次之后小姐表示高杉今天不在，神宫寺正要失望地离开时却被接待小姐叫住，高杉的上司青地想要和神宫寺见一面。等待片刻后青地出现，表示今天高杉并不休息，过会他就来。果然，没等多久，高杉就匆匆赶来了，青地先行离去。和高杉对话后发现他依然守口如瓶，寻找慎二的事情陷入了瓶颈，那么是否应该考虑从另一个方面来考虑整起事件了呢？之后是思考过程，答案如下：山本被杀事件的另一个侧面（山本の仕事）、知道山本公司和住宅的人（リョウ）。之后赶紧打电话给梁庆国，梁表示昨天山本的公司一个人都没有，山本的妹妹已经接受了警方的调查，神宫寺记下了梁告诉他的情报后准备赶往山本事务所。意外的是，山本的事务所离大帝国物产很近。



山本事务所

在门口调查一番后在门上发现一张纸条，上面写着从今天下午4点开始事务所要整理。事务所门目前仍紧闭着，无法进入。打电话给梁把情况反应给他，神宫寺准备先去山本的住处看看，等事务所整理时间到了之后再和梁在山本事务所汇合。



山本家

观察之后按下门铃，传来了一个纤细的女子声音，神宫寺自报家门后女子表示关于自己哥哥的事情没什么好说的了，神宫寺这才知道对方就是诗织。继续按

了几次门铃后，诗织依然不予理睬，此时选择“友人を呼ぶ”再选择“御苑洋子”，用手机给洋子留言让她过来开导诗织。观察山本家一阵后洋子来电话了，选择“诗织の事”之后洋子就会赶过来。进入思考模式后的答案分别如下：京子让洋子做什么了（买い物）、京子支开洋子后和谁见面了（冈崎慎二）、高杉今天上班情况如何（迟刻）、京都的天气（雨）、警察对慎二袭击京子事件的见解是（口封じ）、山本上班的地方是（事务所）、事务所的整理时间是（午后4时）、山本妹妹的名字是（诗织）、诗织对警察说了山本的事情吗（もう话した）、诗织对神宫寺的最初态度如何（全面拒否）。

思考完毕后洋子来了，和她对话后再次按下门铃，之后换操作洋子，和诗织谈到一半时，她终于从屋子里走了出来，把两人带进了屋子。诗织表示自己的父母在她很小的时候就死了，山本对她来说是惟一的亲人，因此即使她看到山本做一些看起来不太好的事情也没有制止。此时需要换神宫寺问话。诗织表示自从山本辞去原本的工作自己开公司后，就突然变得有钱了，而山本以前上班的地方竟然就是大帝国物产。山本和高杉在大帝国物产时的关系不错，原本山本是说好创业之后把高杉邀请到自己公司的，但最后却没有履行诺言。谈到慎二时，诗织表示他并没有来这里。最后和洋子对话就可以和诗织告别了，离开时，诗织回忆起了之前和高杉等人一起去野营场的快乐时光。出门后和洋子对话，洋子表示慎二说不定会藏在那个野营场，因为那个地方有大伙儿当初的美好回忆。此时洋子的电话响了起来，是高杉打来的，和高杉说明了情况后他表示自己也想去野营场，而神宫寺也正好有点事情要问问他。去野营场的途中又是思考过程：洋子来了以后诗织的态度如何（软化）、山本的双亲怎么了（死亡）、诗织知道山本的工作性质吗（よく知らない）、山本以前上班的地方是哪里（大帝国物产）、山本以前的同事是谁（高杉勇介）、山本和高杉的约定是什么（自社へ招く）、约定的结果如何（果たしていない）、诗织的回忆（キャンプ）、慎二的藏身地点（キャンプ场）、洋子和谁打了电话（高杉勇介）。

野营场



赶到野营场，发现高杉已经先行赶到了。和高杉交谈一阵后，高杉回忆起了去京都出差那天那里是个大晴天。此时身后出现了一个男子，高杉尖叫着喊出了男子的名字：慎二！被高杉的叫声惊到的慎二跨上摩托车准备逃走。观察周围后，神宫寺问路人借了辆摩托车准备追赶慎二，追赶途中无论选择什么选项最终都会让慎二逃走。此时神宫寺突然意识到，刚才高杉的大声叫喊，是不是在给慎二通风报信呢？





野营场



回到野营场后向摩托男子表示歉意，高杉则表示自己要回公司了，看起来他似乎在逃避什么。根据约定，神宫寺准备去山本事务所赴梁庆国的约，洋子则继续回医院等京子的消息。

山本事务所



来到山本事务所，梁已经先到一步，事务所也已经开门了。两人进去后和事务员小姐对话，小姐表示自己对这里的实质工作完全不知，自己只负责勤杂活动。这里除了她一个勤杂人员外，其他事情都是社长一人处理的。选择“整理を手传う”会帮助她整理，之后需要解谜，答案依次选择“A车和自车”、“自车”；“C车和D车”、“A车”。之后可以得到一盒“时夫酒店”（ホテルトキオ）的火柴，之后和事务员小姐交谈过后得知时夫酒店是山本社长接待客户常去的地方，不过具体接待什么人她并不知情。

时夫酒店



和男子对话他不肯合作，之后不断选择出现的选项，然后把50日元给他就可以让他开口了。男子表示山本经常来这里谈生意，但看上去并不是什么见得了光的生意。最后，男子回忆起山本的商谈对手名叫高杉，一周前他们刚在这里碰过头，并听到了山本邀请高杉周日去铃鹿的事情。山本的交易对象竟是高杉，案情似乎一步步明朗化了，神宫寺很明白下一步他该去哪里。

大帝国物产



和接待小姐对话后，小姐表示高杉外出还没回来，青地也不在。观察大堂后发现了青地，青地表示自己不认识山本。但他明显在说谎，因为山本以前和高杉是同事，都在青地下面干活。揭穿他后谈到了周日青地和高杉去京都出差的事情，青地说京都那天下着雨，但在野营地的时候高杉明明说了当时是晴天，所以两者有矛盾。神宫寺推断高杉没有去京都而是去了铃鹿，并在那里杀了山本。说到这里，青地无法再辩驳，承认了高杉杀害山本的事情，并说什么都和自己无关，都是高杉一个人干的。高杉刚才说要去处理善后，所以青地就让他走了，但之后他去哪里了他确实不知道。高杉的目的是什么？选择“目击者の杀害”。除了青地

外，知道高杉杀人的可能还有一个人，他就是冈崎慎二，所以高杉现在肯定是想杀慎二灭口了。神宫寺回忆起高杉有可疑行动是在野营场时（キャンプ场の时），说不定当时神宫寺等人赶到野营地时高杉已经先找到了慎二，并和他约好了后来碰头的地方。

观察接待小姐后，小姐说总务处要求青地快点把借用会议室的钥匙还回去，青地表示钥匙被高杉拿走了。借用会议室在公司外的杂居大楼内，高杉很有可能是想在那里杀慎二灭口。准备去杂居大楼时，神宫寺的手机响了起来，洋子来电话说京子终于恢复知觉了，并表示慎二不是有意要伤害她的，完全是因为误伤。之后是思考部分，答案如下：高杉在野营地说漏嘴的话是什么（晴れ男）、山本经常使用的商谈场所（ホテルトキオ）、山本商谈的对象（高杉勇介）、一周前山本准备采取什么行动（铃鹿へ旅行）、质问青地时他态度如何（动摇）、青地对知道高杉所在地与否的回答是什么（まったく知らない）、高杉去了哪里（贷し会议室）、袭击京子的人是（冈崎慎二）、理由（过失）、高杉杀害山本的原因（手先极いへの复仇）。

杂居大楼



在大楼前执行观察指令可以见到慎二的摩托车停在楼下，从还在发热的排气管来看他应该刚到不久。和梁交谈过后进入会议室，见到高杉果然正拿着匕首准备杀害慎二，此时要选择说得他，几次之后依次选择“合图する”和“跳びかかる”，就可以确保慎二的安全。神宫寺和高杉展开了肉搏，在搏斗过程中，洋子及时赶到，高杉见到洋子后也恢复了理性。高杉对自己杀害山本一事供认不讳，他之所以杀死山本，除了大帝国物产上头的命令外，当然也有和山本的私人恩怨，因为山本并没有兑现原本的承诺。高杉原本并没有打算杀慎二，不过刚巧那天慎二和山本约了在铃鹿旅店见面，慎二去旅店赴约时，山本已经死了，高杉躲在床后等待慎二离去，之后还见到了赶来的京子。在确认了京子以为是慎二杀了山本后，他开始策划将杀害山本的罪名嫁祸给慎二。

案件终于告一段落了，第二天，梁和石桥拜访了神宫寺的事务所，石桥就之前对神宫寺的无礼态度表示了歉意。洋子看上去比较平静，但神宫寺知道，她还没有从高杉杀人一事中走出来，毕竟高杉是她曾经深爱过的男子。时间可以改变一个人，但记忆中的那些美好片断，是永远都不会磨灭的。

流逝的时间（时の过ぎ行くままに）



1年前 神宫寺侦探事务所

这是神宫寺三郎对豆太君初次来到事务所的回忆。助手御苑洋子出门购物，使用“观察”指令调查“ドア”（门），会听到熊野警官熟悉的脚步声。和熊野两次对话后得知他有事情拜托自己，待他把一团棕色的东西牵进来时，神宫寺才看到原来是一只名为“豆太”的狗。对豆太使用观察指令后再和熊野警部对话，选择对话的第一项“ズタの事”得知豆太是一只退役的警犬，接着选择第二项“頼まれて欲しい事”确认熊野打算把狗寄养此处。再次选择“ズタの事”，神宫寺表明自己并不喜欢狗，而且养狗的事情自己也做不了主。正在此时洋子购物归来，她表示自己非常喜欢豆太，无奈只得同意收养。在“对话”指令里选择“ズタ”，接着选择“なでてみる”后回忆结束。

1年前 神宫寺侦探事务所

洋子接到关东明治组组长风林豪造的电话，得知豪造请神宫寺到府上一叙。在之前发生的一系列事件里，神宫寺和明治组有过几次面缘，彼此关系还算不坏，不过豪造组长究竟找他有什么事？

1年前 豪造邸



使用“移动”指令来到豪造邸，豪造表明有事相托，神宫寺并不愿和黑道扯上关系。豪造又说明这次事件跟明治组没有瓜葛，而是名为细川信子的女性家中遭了贼，想请侦探对事件展开调查。和豪造对话后按照“信子の事→事件の事→信子の事”顺序选择可得知细川信子的住所在中央公园附近，用“移动”指令可来到细川家门前，继续移动一次选择“中に入る”来到细川家的客厅。

1年前 细川家



向细川信子询问事件，得知是细川信子丈夫细川良介最喜欢的一幅画被盗，而在外工作的良介后天就要回家，因此让神宫寺务必以明天为期限找到被偷的画。对信子使用“对话”指令询问所有选项，得知：一、细川良介有收集美术品的习惯，因此家中陈列了很多美术品，但盗贼只窃取了其中的一幅；二、信子为了不把事情搞大而没有通知警察；三、盗窃事件的发生时间应该是昨夜，因为信子在入睡前确认过画还在，而早晨醒来时就不见了；四、窗口的玻璃被人砸碎，应该是盗贼做的。除了以上消息，神宫寺还得到了被盗品的照片。

观察破碎的窗户，破洞大约15厘米见方。推测

为夜晚的犯人为了不吵醒信子并防止玻璃碎片飞溅，使用了透明胶带粘住玻璃后再予以敲破，接着将手伸进洞口打开窗户的插销并侵入。窗台上留有黑色脚印，因为昨夜下雨的关系，带有泥土的脚印非常明显。但奇怪的是，室内地板上却干干净净。

使用"移动"来到里庭，观察地面后可发现脚印，脚印的长度大约25厘米。随后将里庭的其他地方也观察一下，没有发现线索。

回到客厅，信子会给神宫寺倒茶，神宫寺正准备把玩一下客厅里放置的石狮子，触碰到的一刹那突然警铃大作。信子关掉警铃，告诉神宫寺自己家中安装了防盗设备。那么究竟昨晚警铃有没有响呢？信子说自己睡得太熟，不能够确定。但昨晚家中还有子女淳子和英二，可以向他们确认一下。

淳子还没有返家，上楼来到英二的房间，和英二对话后他并不相信神宫寺是侦探。使用道具中的"名片"（名刺）后，英二终于肯配合调查。向他询问昨晚是否听到警铃，他说自己很早入睡，没有听见。神宫寺从言语中听出他和自己的父亲相处得很不好。

回到客厅和信子对话得知女儿淳子已经回家，移动到家门前，可见到淳子。她表示自己昨夜在房间戴着耳麦听CD，也不能确定是否听到了警铃。选择"观察"指令看一下周围，发现邻居，向该邻居询问。邻居表示昨晚没有听到警铃声，倒是半夜11～12点左右听到了摩托车的引擎声。

调查"摩托车"（原付）发现轮胎上的泥土，种种疑点表明，这是内贼（内部犯）所为。用"移动"返回客厅，使用"暴く"向信子挑明之所以她不报警，是因为自己也明白事件极有可能是家人所为。信子要求神宫寺给出推理的根据，选择"应接室·床的状态"和"防范ブザー"（原因：一、地板上没有雨天侵入应该留下的脚印；二、警铃没有作响，只有内贼才会懂得如何关闭警铃）。既然如此，那表明信子、淳子和英二其中必定有人是在说谎。

和信子对话进一步得知，英二是良介和前妻所生的孩子，而淳子也是信子和前夫的女儿，良介和信子都是带着各自的孩子开始了目前的婚姻。信子还说，淳子是个很乖的孩子，但英二却生性铺张浪费，这画说不定就是他偷去换钱或抵债了。神宫寺问起淳子摩托车的事情，信子表示并不知情，惟一能确定的是昨晚10点左右摩托车还停在门前。

使用"移动"来到英二的房间，英二说自己既没听见警报声，也没听见摩托车的引擎声。

按照"应接室→外に出る"的顺序移动见到淳子，淳子重申自己昨天在家听音乐，并证明英二和信子昨天确实在家，因为昨晚11点半左右她找东西时想要去询问二人，但当时他们都睡觉了。询问"摩托车"（原付の事），选择"引擎的声音"（エンジンの音），淳子解释说邻居听到的引擎声不是自己的，而是另一辆蓝色摩托车的，自己昨晚偶尔摘下耳麦也听到了，还特地向外看了看。随即再询问"雨"（雨の事），昨天下雨，摩托车放在露天的前院却没有任何遮蔽。淳子又解释自己没有注意到下雨，但她刚刚明明说昨晚向外看过，为什么会没注意到雨呢？

淳子没有解释清楚就返回家中，再次观察摩托车，意外发现轮胎上的泥污竟消失了。

按照"应接室→里庭"的顺序移动，观察"植え込み"，发现一条粘有污垢的浴巾，上回来里庭时这条浴巾还不存在。选择"表に出る"再次见到淳子，淳子依然不承认自己的摩托车昨晚有被使用过。选择"暴く"指出自己推理的三个证据，分别是"原付のタイヤ"、"昨夜のエンジン音"、"庭にあったタオル"（摩托车的轮胎有污垢、昨晚邻居听到的引擎声、庭院里发现的脏浴巾）。而且淳子说自己在阳台看到蓝色摩托车也是说谎，理由是阳台的视野范围只有20米，以摩托车的速度穿过只是一瞬间的事情，如果淳子听到引擎声再跑去看，早已无法看到摩托车了。淳子辩解摩托车在远处就已经发出了声音，神宫寺说摩托车的引擎声不可能传那么远。虽然知道淳子在说谎，但并不代表她就是犯人，最大的可能性是，她在包庇信子或英二其中的一人。

现在 新宿中央公园



这里需要完成熊野警官的推理，答案如下：被偷的东西（绘），信子是否报警（出していない），事件的解决期限（明日），犯人（不明），信子是良介的什么人（后妻），英二是信子的什么人（义理の息子），淳子是信子的什么人（实の娘），英二曾做过什么（家出），摩托车是谁的（淳子の物），摩托车昨天有没有使用过（使われた），是谁企图湮灭线索（淳子），昨天的天气（雨）。

第2章

1年前 神宫寺侦探事务所



结束一天的调查回到事务所，地上一个完全陌生的少年痛苦地扭动身躯。关于这个孩子，洋子接上了话茬。

1年前 歌舞伎町



洋子购物完毕后遭遇到哭泣的男孩佐田健一，周围并没有监护人，和他对话得知他的母亲前天失踪，至今没有回来。正准备把他送到警察局，小林警官恰好出现。与健一和小林分别对话，得知健一的母亲叫佐田和美，观察健一的"包"（ポシェット）得知他家住在大久保1町。再次和健一对话可得知他的父亲去了很远的地方。小林准备把健一带回警察局，但健一却不愿意和洋子分开，没办法先带回事务所吧。

1年前 神宫寺侦探事务所

回到事务所，得知佐田和美和一个名为"尼基"（ニッキー）的人联系很深。向健一询问佐田和美的电话号码，拨通后洋子刚说明健一的事情，对方就把

电话挂断了。再次拨打，语音提示对方已关机。这时选择“思考”（考える），健一处已经问不出线索，而佐田和美又不肯接电话，惟一的办法就是登门拜访了（家にいく）。再次和健一对话，向他借用到了家门钥匙。

1年前 佐田宅



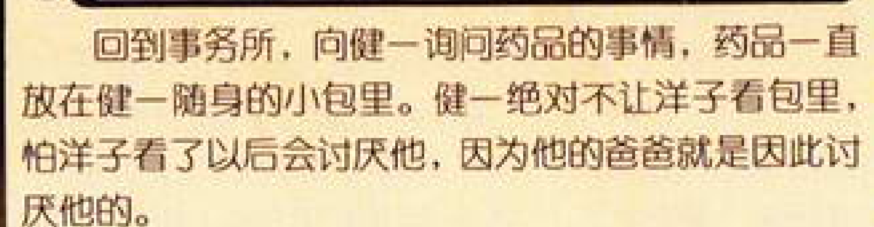
在门前使用钥匙，刚想进屋，屋内突然冲出一名陌生男子夺门而逃。进入屋子，发现这里已经一片狼藉，调查桌面可找到和健一那把一模一样的钥匙，推测应该是佐田和美的东西，却被刚才那名男子拿来使用了。

电话机的付笺上写着“モトリー”，为佐田和美的笔迹。调查电话台，发现数本笔记本，吸引洋子注目的是这其中的家计簿。在家计簿中，洋子发现一项重要的记录，就是“健一的药费”（健一の药代），并且药费的支出周期非常固定，为两周一次。健一怎么看也不像是受伤的样子，莫非他生了什么病？

调查一下周围，并没有发现药品，此时小林警官带领警员赶到了。

经过鉴识官的调查，得知刚才逃脱的男子并没有动房子里的财物，连续和小林对话三次后走出佐田宅。

1年前 神宫寺侦探事务所



回到事务所，向健一询问药品的事情，药品一直放在健一随身的小包里。健一绝对不让洋子看包里，怕洋子看了以后会讨厌他，因为他的爸爸就是因此讨厌他的。

再次和健一对话，询问到佐田宅电话机上的“モトリー”是佐田和美工作的美容院。洋子又找出一张纸，粗略绘制了那名男子的画像，问健一对此人有无印象，得到的答案是否定的。

给モトリー打电话，接电话的正是尼基。对方表示愿意配合调查，不过工作太忙无法抽身，洋子决定以客人的身分登门拜访。

1年前 新宿中央公园



由于和尼基预约了两个小时以后，洋子先带健一来到公园散步。健一表示有点不舒服，正准备回去的时候发现豆太不见了。等找到豆太时，发现它的口中含着折断的画框，同时掉落的纸片上写着“MVCL”字样。经由“神宫寺侦探事务所→モトリー”的顺序来到美容院。

1年前 モトリー



向尼基询问和美、奇怪的男人和健一，得知和美前天的失踪非常奇怪，因为她不是那种不辞而别的人。健一的具体症状他并不了解，不过可以肯定是一种较严重的病，医药费成为和美生活的一大负担。

1年前 神宫寺侦探事务所

洋子趁着健一熟睡的工夫观察他的包，可得到内服药。再按Y键对内服药进行调查，包装袋上没有写明病症，但是标记了开药的医院名。

1年前 藤病院



在这里见到健一的责任护士，和她连续对话三次她会告诉洋子实情。健一有先天性的心脏病，这种心脏病在日本的病例非常罕见。一年前，如果再不动手术，健一就会病入膏肓。但该手术在日本是不被承认的，要做就必须出国，然而国外拥有这种治疗能力的机构也没有几家，同时要花费大量的医药费，因此当时手术的事情不了了之。

把内服药给护士看，护士说该药是稳定病情发作的镇定药，每日需饭后服用三次。一旦心脏病发，把药放到健一的舌下即可稳定病况。

1年前 神宫寺侦探事务所

恰好碰到神宫寺归来（这时剧情和第一章刚好衔接上），得知健一心脏病发，给他服用药片后得以稳定。洋子把遭遇健一后的事情告诉神宫寺，神宫寺判断从佐田家奔出的男子和佐田和美的失踪有很大关系，而且该男子应该没有同伙，否则当时门口应该有人把风。

和健一对话，使用“暴く”让他对自己的病情说实话，这里逼他说实话的证据有两个，一是药袋，二是护士的话。

正要和神宫寺进一步探讨案情，小林警官打来电话，告诉洋子前天早晨有人目击到佐田和美。尽管她的样子看上去没什么奇怪的，可原本应该去美容院上班的她却向着モトリー的反方向行走。神宫寺指示应该再次前往美容院询问情报。

第二天上午，和健一对话后选择第一项，之后移动到美容院モトリー。

1年前 モトリー



向尼基询问他是否还有情报没有坦白，在尼基否认后使用“暴く”，通过“和美的勤务态度”和“前天早晨和美的情况”来判断，即使和美没有来上班，也一定会事先联络，那么尼基说“没有联络”就是谎言。尼基终于愿意说出实情，不过要求洋子对健一绝对保密。

和美实际上已经和丈夫离婚，但这件事并没有告诉健一，而离婚的原因则跟健一的病情有关。和美当天确实和尼基有过联系，告诉尼基她要去中野一处叫作迦兰堂的地方。

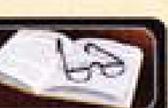
1年前 迦兰堂



迦兰堂是一个古董店，向店主询问和美的消息，他却一副不肯配合的样子。洋子把和美失踪的事情说出之后，店主意识到了问题的严重性，交待和美三天前确实来过这里，并借用这里的房间和其他人商量了什么东西。商量完毕后，和美就乘坐巴士离开了，据说是去工作。

现在 新宿中央公园

回答熊野警官的问题，答案如下：健一为什么会出现在歌舞伎町（母亲を搜すため），在佐田家撞见的男子是谁（不明），该男子曾持有什么物品（アパートの键），健一出了什么事（心脏发作），解决心脏病的方法（手术），和美失踪当天的工作安排（迟れる预定だった），健一父母的状况（离婚した）。



1年前 迦兰堂

神宫寺适时出现，店主得知洋子是神宫寺的助手后，终于放下戒心。他告诉二人细川和和美曾在这里见过面。







1年前 神宫寺侦探事务所

和健一对话后观察断画框，该画框和细川家美术品的画框一模一样。再次和健一关于“木切れ”对话，选择“游びたい”后得到断画框。



1年前 细川家

来到细川家，在前院和英二对话后来到客厅，信子正在和淳子争吵，争吵内容似乎是淳子在责怪信子为什么要说谎。向细川信子使用“木切れ”，信子确认这就是丢失的那幅画的画框。进一步和信子对话，问起刚才她和淳子的吵架内容，信子说那只是淳子的误会，自己根本没有说谎的理由。

来到前院和淳子对话，得知信子经常趁良介不在家的时候在晚上偷偷外出，并在黎明前赶回家。而事件发生当晚，信子也有外出。尽管她做得很隐蔽，不过还是被淳子发现了。神宫寺进一步询问淳子是否知道信子为何外出，淳子表示自己不知道，也不想知道。



1年前 豪造邸

鉴于信子的种种可疑表现，神宫寺再次拜访风林豪造。向风林豪造说明事情的经过，风林豪造让神宫寺去歌舞伎町寻找一个叫作宇野芳江的女人，能够获得更多的线索。临走时，豪造把一个黑色箱子交给神宫寺，告诉他芳江的特征是“大头、衣着华丽”。



1年前 神宫寺侦探事务所

调查箱子发现里面装的是神宫寺爱喝的一种酒，选择“思考”（考える）后移动到歌舞伎町。



1年前 歌舞伎町

观察周围，芳江的线索很难寻找。这时神宫寺突然想到了一个也许能帮上大忙的“人物”——豆太。



1年前 神宫寺侦探事务所

按Y键使用火柴，选择“ズタに见せる”。



1年前 歌舞伎町

豆太闻过火柴后终于在歌舞伎町找到了芳江，向她询问信子的事情。芳江说信子过得不太顺，因为良介经常出门，作为妻子的信子非常不安。信子最近经常光临芳江的店，包括事件发生的当晚，时间为晚上11点半～凌晨4点。由于之前豪造说过芳江曾找他借钱，神宫寺打探后得知芳江也曾找信子借钱，可信子只拿出了区区20万，这不像是有钱人太太的做事方式。这样，芳江已经给信子提供了不在场证明。



1年前 细川家

进入客厅叫出英二，使用“暴く”指令后选择“芳江の证言”、“淳子の证言”和“木折れ”。首先，由于断折的画框是在中央公园找到的，那表示有人带着画外出。而根据淳子的证言，当晚外出的只有英二和信子两人。信子的不在场证明由芳江提供，那么犯人只可能是英二。

这番推理刚完毕，淳子就冲出来为英二辩解，声称英二绝对不是会做出这种事情的人。但在英二的自白下，旁人的辩解显然是苍白无力的。英二承认了自己的罪行，他把画卖给了古董店迦兰堂。之所以选中那幅画，并不是因为那幅画最为名贵，而是因为这是良介最重要的一幅。英二为什么会这么仇恨自己的父亲？



现在 新宿中央公园

回忆到此，盗窃案的故事应该划上句号了。不过佐田和美失踪事件并没有告罄，她和细川家的联系或许是解决事件的关键。



1年前 巴士站附近

在这里观察立板后会出现一名职业女性，和她对话后得知三天前这里发生了一起飞车抢劫案，犯人是一名年轻男性，受害者是二十多岁的女性（这个受害人有很大的可能性就是佐田和美）。受害人为了夺回自

Character Profile 作品别

国际企業「神宮寺コンツェルン」
総帥・神宮寺晴彦の三男として誕生。

大学卒業後、父の後継者になる事を嫌い
単身渡米、ニューヨークで探偵の助手を
しながらノウハウを貯える。



あ か さ た な は ま や ら わ

己被抢的包而受到犯人的推搡，头部受到剧烈撞击。但奇怪的是，当犯人推倒受害人后，竟然停下摩托车向着路边的灌木丛跑过去。由于很远，目击者并没有看清男子跑进灌木想干什么。洋子却推测犯人也许是在推搡受害人的时候不小心将东西丢在了那里（落とし物），这个东西或许现在还没有为人发现。

反复对“植え入み”调查三次，可以找到一部手机，进一步调查手机（携带电话），可以确定这不是和美的东西。



1年前 淀桥署

来到受理抢劫案的淀桥警局，见到小林警官，向他询问三天前的抢劫案，得知犯人因为是使用的赃车，因此无法查到他的真实身分。而受害人的脑部受到重创后记忆丧失，直到今天早晨才苏醒过来。再次向小林询问受害人状况，小林问洋子是不是怀疑受害人就是失踪的佐田和美，洋子表示有很大可能，于是小林安排她和受害人见上一面。把之前捡到的手机交给小林，手机极有可能是犯人的，如果能查到手机的机主，那么犯人的身分就八九不离十了。



1年前 西中央病院

见到病房的受害人，头缠绷带的受害人确实丧失了记忆，面对洋子的提问完全无法给予回答。由于没有佐田和美的照片，所以无法核实此人是否就是和美。不过，她的面容确实和健一非常相似。



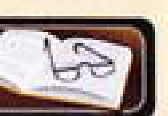
1年前 淀桥署

返回警局，小林说已经找到了手机的机主，让洋子赶紧去确认一下。审讯室里，先观察须贺，向小林确认他就是之前闯入佐田家的男人。须贺承认自己确实闯进了佐田家，但自己绝没有去抢劫。面对须贺的辩解，使用“暴く”。认定须贺就是抢劫犯的证据有两个，一个是他进入佐田家使用了和美的钥匙（和美の键），很明显这是从抢到的包里找到的；第二就是现场遗落的手机，如果抢劫犯另有其人，那么绝对不会因为怕手机留下证据而去费心寻找。面对铁证，须贺承认了自己的罪行，但他称自己没有想让和美受伤，也并不知道和美受伤住院，否则自己也不会跑去和美家找电话了。而和美的手机由于放在包里，也落到须贺的手里，这就是为什么洋子第一次拨打和美手机时被挂断的原因。



1年前 神宫寺侦探事务所

回到事务所和健一对话，洋子打算带健一去医院看望和美。



1年前 西中央病院

来到病院，向和美询问她是否记得健一，和美对视着健一陷入沉默。在病床在伫立许久的健一终于哭出声扑向和美，这一瞬间，和美什么都记起来了。

现在 新宿中央公园



健一的事件也终于得到完美解决，这次洋子扮演了极为重要的角色。接下来依然要回答熊野的问题，答案如下：健一在公园拾到的木头碎片是什么（额缘），事件当晚信子在哪（バーよしえ），英二的犯罪动机（金のため），飞车抢劫案发生在什么时候（3日前），抢劫事件后受害人的状况（记忆丧失），犯人的名字（须贺）。

事件看起来是完美解决了，但是洋子说，和美当时还提出了一个恳求，她让洋子告诉迦兰堂的店主，叫他不要把事件告诉健一。说起来，和美当日上午去迦兰堂见到的应该就是细川英二了，细川英二就是健一的父亲。和美这时说出一件重要的事情来：“赶紧去阻止英二，他的计划还没有中止，因为他要向父亲复仇。”

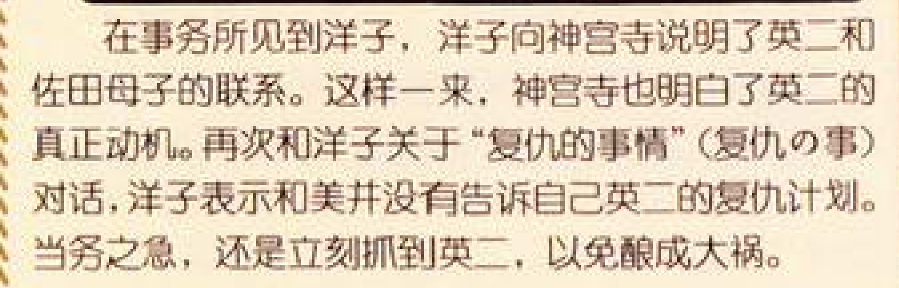


事情发展到此，可以知道英二之所以需要钱是为了给儿子健一动手术，但既然是这样，为什么不偷良介更为名贵的画呢？下面的故事就和“复仇”二字有着莫大关联。

1年前 细川家



和细川良介对话后把画交给他，奇怪的是，良介似乎对画框更为在意。再和他对话一次后出门，正遇到神色慌张的淳子。淳子告诉神宫寺，英二失踪了！和淳子对话后得知，自从良介回来后英二就不见踪影，并且带走了房间里的行李，看来又离家出走了。淳子告诉神宫寺自己有不好的预感，要求神宫寺一定要找到英二。继续询问“不好的预感”（嫌な予感），淳子说英二这么做也许是为了胁迫良介。不光是这次，前次偷画肯定也是因为自己跟英二说了“那件事”。所谓“那件事”，是一星期前淳子对英二说的。淳子在偶然的情况下发现良介往那幅画的画框里藏着什么东西，虽然好奇，但由于无法取下画框，因此淳子也不知道父亲究竟藏了什么。进一步询问良介的事，得知良介这半年来都没有回家，情况可疑。



1年前 神宫寺侦探事务所

在事务所见到洋子，洋子向神宫寺说明了英二和佐田母子的联系。这样一来，神宫寺也明白了英二的真正动机。再次和洋子关于“复仇的事情”（复仇の事）对话，洋子表示和美并没有告诉自己英二的复仇计划。当务之急，还是立刻抓到英二，以免酿成大祸。

1年前 迦兰堂



神宫寺来到迦兰堂，和店主对话后得知英二来过这里，但已经先于神宫寺前一步离开了。虽然英二走

时没有透露去向，不过店主告诉过英二“健一就在神宫寺事务所”，也就是说英二极有可能是去了事务所。正要返回事务所，店主把一封收信人为“和美”的信交给神宫寺，告知这是英二留下的东西。



1年前 神宫寺事务所

打开英二写给和美的信，信的内容是英二已经将所谓的帐簿弄到手，有了这个帐簿，钱的问题总会解决，这样就能三人一起快乐地过日子。正在考虑帐簿的事情时，健一出现了，健一表示自己没有看见谁来过事务所，神宫寺告诉健一，他的父亲英二可能会来看他。

这时响起激烈的敲门声，本以为是英二，没料到开门一看，竟是良介。良介要求神宫寺交出画框，找到画框后却没有看到帐簿，恼怒的良介为此和神宫寺展开搏斗。打倒良介后，英二和信子相继出现。事情的来龙去脉也就此理清：英二之所以恨良介，是因为良介曾答应只要英二离开和美，就会给予约定好数目的金钱。英二回家后，良介却出尔反尔，只给了约定数目的一半，因此英二无法给健一动手术。对良介怀恨在心的英二从淳子处知道了画框的秘密，并从画框里找到了可作为良介逃税证据的帐簿，打算以此要挟良介付钱。但另一方面，良介之所以当时不拿那么多钱给英二，是因为他的公司也濒临破产危机，并且他一直认为英二是个败家子，根本没有想到这钱是要用在孙子的心脏手术上。坦诚布公的交谈让大家得以互相谅解，可是这当口又发生了了不得的事情——健一失踪了。



1年前 歌舞伎町

在歌舞伎町反复寻找，终于在豆太的帮助下找到了健一。健一之所以逃跑，是因为他觉得上次英二的离开是因为讨厌他，所以他一直都躲避着英二。此时的健一心脏病发作，并且连药片都无法起到作用，在神宫寺的帮助下叫来救护车，将健一带往医院救治。



1年前 医院

健一的状况非常危急，良介决定卖掉家里的房产也要救活孙子。这时，大家终于成为了真正的一家人。



现在 新宿中央公园

这个故事说到这里也就完了，所幸是大团圆结局。健一正在澳大利亚进行第二次手术，恢复状况良好。虽然没有了房产，但一家人能够平凡而亲密地生活在一起。所谓的幸福，并不是要建立在多到腐烂的纸钞之上的。

红眼睛的老虎（アカイメノトラ）



第1章

酒吧

神宫寺三郎在酒吧遇到妩媚的大学校友，也是曾经的恋人——大贯惠子。惠子开门见山地表示有事情要拜托神宫寺调查，选择对话指令向惠子询问“拜托事项”（頼みたい事），惠子说出一周前在新宿歌舞伎町一家名为“零”的地下赌场发生了抢劫案，惠子想让神宫寺调查该赌场的损失状况和犯人。接着对话指令选择“常连の事”，惠子告诉神宫寺，自己的一个朋友也是开赌场的，想了解竞争对手的损失状况。选择“依頼を受ける”接下这笔单子。



神宫寺侦探事务所

由于见到惠子，神宫寺一晚上都没有睡好。尽管长久不见，这次和惠子的重逢又激荡起他内心的波澜。不过工作优先！

观察“门”（ドア），可听到门口的脚步声，猜测应该是洋子吧（选择“洋子”）。告诉洋子自己受朋友所托调查赌场的抢劫案，完毕后出门来到繁华街。



繁华街

观察商业大楼（杂居ビル），地下赌场“零”就在这栋大楼的B1层。大楼门前站立着一个神情严肃的男人，说不定是赌场的相关人员。对该男子使用对话指令，如果说明自己的侦探身分肯定会受到警惕，因此神宫寺决定装作客人（客のふり）。从该男子处得知，虽然赌场遭到了抢劫，但并没有影响到营业状况。

选择“思考”（考える），这里能收集到的情报暂时就这么多了，还是去别的地方看看吧。淀桥警署的熊野警官和关东明治组的今泉或许可以给予帮助。



淀桥署

选择“移动”指令进入警署，因为地处新宿繁华带，因此这个警署可以说得上是日本最忙的一个。看到前台的女警后跟她对话，她会帮助叫出熊野警官。和熊野见面后，神宫寺询问强盗事件，但熊野好像并不知情的样子，看来警察对赌场这种本身就在法律上暧昧不定的场所把握得并不太好。熊野询问神宫寺是不是介入了什么麻烦事件，被神宫寺隐瞒了过去。

选择“思考”（考える），既然熊野这里不能获得有用消息，剩下来可依靠的就是关东明治组的今泉了。

明治组 

用“移动”指令来到明治组事务所，和今泉对话后得知了一些有用的消息。“零”赌场隶属于另一个黑道组织曾根田的旗下，当天有两名男子闯进赌场。

继续询问“二人组”和“曾根田组”，今泉对闯入的两名男子的身分并不知晓，而曾根田组是近期飞速壮大起来的一个帮会，所有跟金钱相关的事情他们都要介入。态度嚣张跋扈到几乎不把明治组放在眼里。

选择“思考”（考える），从今泉处能够得到的消息就这么多，要想进一步获得情报，可能就非得亲自潜入赌场不可了。

繁华街 

要进入赌场并不简单，没有接头暗号是无法进去的。选择“思考”（考える），神宫寺想到惠子的朋友是这里的常客，说不定知道所谓的暗号。按Y键使用手机（携带电话），向惠子询问暗号（合言叶），惠子让神宫寺稍等片刻，自己马上打电话向赌场的常客询问。不久，惠子打来电话，告知没有听到确切的暗号，但打听到了一点提示，这个提示就是“赌场的国王和女王，这名字的由来该怎样以形状来表示”，只要能答出这个谜语，就可以知道暗号了。

结束电话通话后进入推理单元，“赌场的国王和女王”，这些都是游戏的名字。“赌场的国王”指的是“バカラ”，而“赌场的女王”指的是“ルーレット”，但是怎样用形状来表现这两个游戏的名字呢？慢着，所谓バカラ是意大利语中的数字“0”，而ルーレット是法语中的“小轮盘”（小さな轮），这两个名字如果都要以形状来表示，那么就只有圆圈（○）了，因此暗号就是“マル”（日语中的“圆”）。

和门前的男子对话，说出暗号“○”，得以顺利进入。

赌场“零” 

打开沉厚的大门，神宫寺踏进赌场。和大楼朴实的外观不同，这里装潢得异常豪华。观察并和一位男客人（客の男）对话，为了获得更多的情报，神宫寺表明自己是一个侦探。按Y键对名片使用“取り出す”的指令，男子终于相信神宫寺是一名侦探，并承认强盗入侵的当天他也在场。不过这里说话并不太方便，该男子带神宫寺离开赌场，来到酒吧。

酒吧 

该男子的名字叫作横山，赌场被抢当日他确实在场。但男子说既然自己提供那么重要的情报，神宫寺应该有所表示。没办法，放下两万日元请他喝酒吧（这里的选项要选择“福泽谕吉”，日本最大面值纸钞1万元上绘制的人物）。向横山发问，得知赌场当天被抢金额高达3千万，两名犯人中有一个特征明显——手臂上有清楚的烧伤。横山表示这两个犯人一定是活不耐烦了，敢在曾根田组头上动土。

繁华街 

横山处能得到的情报就这么多，在街上使用手机给惠子打电话，告诉她刚才得到的情报。惠子对神宫寺的表现非常满意，她还告诉神宫寺，明天将拜访他的事务所。

神宫寺侦探事务所 

次日，洋子会问神宫寺关于这次委托的内容。按照“曾根田组→三千万→火伤の痕”的顺序向洋子描述事件的大致内容。这时响起敲门声，神宫寺惴惴不安地准备迎接自己曾经的恋人惠子，哪知一开门，进来的却是一名抱着老虎毛绒玩具的小女孩，年纪约摸五六岁。该少女刚进门就开口叫了一句——“爸爸”！

第2章

神宫寺侦探事务所 

看到洋子惊愕的表情，神宫寺赶紧澄清误会。不过这孩子到底是谁，为什么会管神宫寺叫爸爸呢？

对女孩使用对话指令，得知她的名字叫和香，来这里的原因是“妈妈让她去爸爸的地方看家”。进一步询问和香关于她妈妈的事，得知她的妈妈叫惠子，而且这个惠子就是那位大贯惠子。和香把惠子写的一封信递给神宫寺，原来她是想把和香在神宫寺处寄养几日。神宫寺拨通惠子的电话，无人接听。与和香和洋子分别对话，得知惠子是在“狮子的店”工作。神宫寺嘱咐洋子好好照看和香，自己去寻找所谓“狮子的店”。

繁华街 

在街上与两名行人对话，他们都不知道“狮子的店”。思考一下，单单凭着“狮子的店”这四个字寻找实在是很困难，这时还是应该借用一下今泉的力量。

明治组 

向今泉打听“狮子的店”，今泉说很多店都会摆着狮子一类的装饰。进入思考状态，果然只说狮子的话不确定因素太多，还是打个电话回事务所问问和香。和香说妈妈的店里并没有狮子模样的物体，但是有很多蒲公英题材的绘画。再次进入思考状态，蒲公英和狮子之间到底有什么联系呢？对了！蒲公英的英语为“dandelion”，这其中正包含了“lion”啊。

再次和今泉对话，今泉表示确实有一家名为蒲公英的店，该店里确实装饰着很多蒲公英的画。

繁华街 

向行人男子问路，得知了“蒲公英”的位置（选择“ダンデライオン”）。



蒲公英

来到蒲公英，这里的男招待竟然就是上次赌场中遇到的横山。向横山打听大贯惠子的事情，得知惠子在这里使用的名字叫“美月”，今天休息所以没有来店里。进一步和横山对话，得知惠子今天的请假很突然。思考后，神宫寺认为既然店里已经不能找出惠子的线索，那么剩下的一个办法就通过惠子的熟客（常连客）了。

和横山对话打听来这里的常客是否有经营赌场的，横山开始支支吾吾地不肯提供消息，神宫寺只得再掏出3万日元打发。横山指着餐厅里一位姓藤堂的客人，说他就是经营赌场的。

向藤堂表明侦探身分后（需要使用名片）与其对话，考虑到惠子一直使用美月作为化名，需要以美月的名字询问。藤堂说昨天还跟惠子取得过联系，也就是说直到昨天为止，惠子都是很正常的。再次和藤堂对话，说明惠子找他调查赌场强盗案一事。既然惠子委托了神宫寺，在调查结果出来前无故消失，怎么看也是不正常的。藤堂表示说，虽然自己告知了惠子赌场强盗事件，但他本人并没有让惠子去调查。这说明惠子之前说的“帮熟人调查竞争对手”的说法是假的，想知道真相的根本就是惠子本人。



神宫寺侦探事务所

回到事务所，向洋子把调查过程大致重复一遍（答案分别是“たんぽぽ”和“藤堂”）。这时，和香却声称自己知道惠子在什么地方。



樱花游乐场

第二天，带着和香来到游乐场，和香表示惠子一定就在这里。和她对话两次后选择观察，发现游乐场中正在上演特摄片《猛兽战队》。先把事件丢到脑后，三人开开心心地玩了一天。



繁华街

从游乐场回去需要经过繁华街，三人和睦得像是一家人。和香在玩闹时不小心脚下踉跄，抓住了神宫寺的手臂才免于摔倒。这时和香说出的话引起了神宫寺的注意，那就是“爸爸，你手腕的伤，已经好了吗？”

手腕的伤？神宫寺询问和香为什么会说自己手腕受伤，和香说是妈妈（惠子）告诉她的，爸爸小时候为了救她而导致手臂受伤。显然，和香是把神宫寺和亲生父亲混淆了，手腕受伤的应该是她的生父。进一步询问后得知，和香生父手臂的伤正是烧伤。

神宫寺已经获得足够多的情报，这时需要再度理清一遍。进入推理状态，说到手腕受伤的人，赌场的强盗二人组中也有一个。而从惠子对强盗的关注度来看，那个手臂烧伤的强盗和和香的父亲正是同一个人。

推理到这个地步，神宫寺蓦地感觉到背后有着令人警惕的视线。于是关注洋子和和香都不要回头，让洋子在下一个路口把和香带进人多的店铺里。

待洋子和和香脱离，一直跟踪的人物出现在神宫寺面前，对话后得知他是神奈川县的警察片山，现在正在追踪名叫神谷忠志的人。这个神谷忠志，就是惠子的前夫。警方怀疑神谷和杀人事件有关，考虑到神谷在逃往中可能会和惠子联系，因此片山也一直紧盯着惠子，可惠子却失踪了。这时，警方又把搜查范围扩大到前天刚和惠子接触过的神宫寺身上。

一个电话让片山进入高度紧张状态，他告诉神宫寺，警方发现了惠子的血迹。“不安”立刻充斥着神宫寺的内心，难道惠子出事了？



第3章



淀桥署

神宫寺让洋子带和香先回事务所，自己跟随片山来到警局。和熊野对话询问惠子以及血迹，熊野表示惠子的前夫神谷目前正潜伏在新宿；而发现惠子的血迹是一名警察，该警察在听到枪声后赶往现场，但并没有看见惠子。从现场的出血量来看，受伤的惠子是绝对不可能自己离开的，推测应该是袭击她的人将她带走了。

神宫寺质疑说既然没有看见惠子，怎么能确定血迹就是本人的呢？熊野的根据为现场发现了惠子的驾照，血迹经过鉴识，和惠子为同一血型。如果不尽快找到惠子，她很可能就有生命危险。

和片山对话后得知，神谷涉嫌用手枪杀害原公司同事田村雅。动机是神谷借了田村的钱，因此一直抬不起头。而田村出事前，有目击者称看到田村和神谷在一起。片山同时还推测，袭击惠子的可能也是神谷。因为发现惠子血迹的现场也找到了手枪弹壳，只要核对线条痕就能得知真相。

进入推理，答案如下：使用何种方法带走惠子（车），犯人最有可能是哪个组织（曾根田组），目前能提供帮助的是（今泉）。

使用手机后拜托洋子照看和香，就可以前往明治组了。

明治组



见到今泉，把惠子的事情告诉他并询问最近曾根田组有无异常动向。由于惠子的前夫抢劫了曾根田组旗下的赌场，因此怀疑惠子出事和该组有关。在今泉答应协力后，神宫寺决定自己再次潜入赌场。

繁华街



先观察大楼，和男子对话后说出暗号后进入赌场。观察客人们（客达），从中找到了横山。和横山对话告知他惠子的事情，在横山答应协力后向他询问曾根田组有无异动。横山说出某个男人最近没怎么出现，进一步询问该男人的情况，横山告知平日在赌场入口站着的男人是曾根田组织的一员。

出门前和片山警司不期而遇，对话后得知他是来赌场收集神谷和田村的情报的。横山却表现出认识田村的样子，打听后得知，田村也是赌场的常客，神谷也跟随田村来过这里好几次。神宫寺向横山说明道，神谷是惠子的前夫（元夫），而神谷和田村是当天抢劫赌场的犯人（共犯者）。抢劫完毕后，神谷涉嫌将田村杀害。

酒吧



观察店内，可发现藤堂在此饮酒。与藤堂对话告知他惠子遇袭以及抢劫事件的来龙去脉，藤堂表示愿意协力拯救惠子。

神宫寺侦探事务所



和洋子对话后手机铃响起，是藤堂打来的。藤堂透露说，曾根田经常在某个废弃工场跟其他组织做交易，惠子有可能就在那里。不过，该工场的具体地点尚且未知，只知道名字叫作“桥田”。

神宫寺思考后决定再次请明治组的今泉帮忙。手机拨通后，今泉说自己这边也有了重大进展，不过需要跟神宫寺面谈。

明治组



今泉告知神宫寺自己已经找到了关于桥田工场位置的提示暗号。暗号为：“新宿＝（S01·M08·E27），交易场所＝（S02·M09）和（S04·Y14·N09）的中间点。”这里的“交易场所”，应该就是指桥田工场。

接下来是进入思考解读暗号。（S01·M08·E27）这个数字是新宿地铁的站牌编号，其中字母“S”代表都营新宿线，“M”代表丸之内线，“E”则代表都营大江户线。既然如此，后面的（S02·M09）可推测为新宿三丁目站，（S04·Y14·N09）推测为市之谷站，这两个站之间的位置则是曙桥站。只要在该站附近搜索应该就可以得知桥田的位置了。

废弃工场



经过今泉的调查找到了废弃工场，神宫寺的推理并没有错，惠子果然就在这里，腹部的大片血迹触目惊心。惠子把一个信封交给神宫寺，并拜托他一定要找到神谷后因伤势过重昏迷过去。



镝木综合病院



接受治疗的惠子目前处于极度危险的状态，如果再晚一点被发现，就会性命不保。神宫寺拜托洋子照顾好和香，自己则去完成惠子的嘱托——找到神谷。

思考神谷的行踪（神谷の行方），从神谷写给惠子的信中得知，神谷将钥匙放在信封中，让惠子到新宿站西出口打开柜子取钱。但信封中并没有钥匙，应该是被袭击惠子的人拿走了吧。仅凭信的内容还无法确定神谷的位置，但从信封上的邮戳（消印）可得知寄信地址是“练马”。

前来医院的片山让神宫寺去找熊野警官稳住曾根田组的动向，自己去寻找神谷。神宫寺要求同往，被片山拒绝。

明治组



来到这里照例先和前台的女警对话，之后和熊野对话，答案如下：赌场的名字（0），委托自己调查的人（惠子），当日赌场被抢金额（三千万），犯人（神谷），共犯（田村）。

神宫寺表明尽管片山警司认定杀害田村和袭击惠子的人是神谷，但自己却坚信是曾根田组所为。曾根田杀害田村是为了拿回被抢的钱，当他们知道神谷把藏钱处的钥匙交给惠子后，又对惠子下了毒手。虽然目前这只是神宫寺的推测，没有确凿证据证明曾根田组行凶，但熊野表明地下赌场一样可以给曾根田定罪，他要求神宫寺带自己前往赌场。

繁华街



观察大楼后和熊野对话，今日赌场门前并无曾根田的人把守。推一下门，未上锁。两人进入了赌场。

赌场里空无一人，冷清得有些诡异。精明的曾根田组织已经料到警察迟早会找上门，先行一步弃赌场而逃。经过考虑，神宫寺决定再次借助今泉的力量。

明治组



今泉告诉神宫寺一个新情报，那就是赌场案发当日损失的不单是三千万日元，另一份顾客名单也遭窃。这个名单上记载了顾客们的职业、年薪、人际关系等资料，其中甚至还有政界财界的名人。如果这份名单泄漏出去，曾根田组在黑白两道的信用会大幅下降，对明治组而言这绝对是个好消息，因此该顾客名单对于明治组的价值远远大于那区区三千万。

洋子打来电话，告知惠子的手术很成功，但目前还没有回复意识。



镝木综合病院

来到医院，洋子告诉神宫寺说，护士在把惠子送往手术室的途中，惠子无意识地念着“樱花”。樱花……对了，就是之前带着和香一起去的那个游乐园的名字，而这个樱花游乐园的所在地正好就是练马。

与和香对话，得知和香的生父神谷曾住在那一带的工地住宅。拜托洋子照看和香，神宫寺前往工地住宅调查。



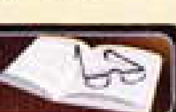
工地住宅

进入破旧的建筑，很难想象这里的断壁残垣下可以住人。但神谷忠志，这个曾根田组和神宫寺一直寻找的男人，确实就活生生地站在眼前。神谷忠志抢钱的动机在于想让惠子和和香过上富裕的日子，但却根本没想到这笔赃款会给母女俩带来不意之灾。

洋子打来电话，告诉神宫寺：和香被曾根田组的人劫走了。

片山警司伙同曾根田组的人出现，他虽然身为警察，却收受黑道的贿赂，他才是杀掉田村的真正凶手。劫走和香的人正是片山一伙，他威胁神谷交出赌场的顾客名单，否则就会杀死和香。机智的神宫寺掏出自己的记事簿假充顾客名单抛了出去，趁恶人们抢夺记事簿的瞬间，神谷一把抱住和香，并为女儿挡住了一发致命的子弹。所幸该子弹只打中了神谷的右臂，并没有生命危险。

熊野警官带领着警员也赶到现场，神谷以抢劫罪的名义自首，而片山和曾根田组组员则被逮捕。



神宫寺侦探事务所

一个月后，惠子脱离了生命危险期，神谷也有机会无罪释放，又是一个大团圆的结尾。而赌场的顾客名单，终于在和香的老虎玩具里找到。这个布老虎机关原本是田村设置的，他获得存储着顾客名单的软盘后，把它缝进了老虎玩具，然后让神谷送给女儿和香当玩具。这个软盘公布后，对一向嚣张的曾根田组无疑是个巨大的打击。

古老的记忆（いにしえの记忆）





小杉自宅

这里要先以小杉健一郎的视角进行一段剧情。观察电脑（パソコン）后再看面前的女性（目の前の女性），该女性叫岩田彩子，是比小杉年长一岁的青梅竹马。她对小杉不求上进的样子不满已久，一番说教之后，小杉落荒而逃。



住宅街 小道

许是被说教后的华盖运，骑着自行车的小杉撞上了路边停着的轿车上。小杉看看四周，似乎没有被发现，正准备逃跑时，三个面相恐怖的男子挡住了他的去路。



和愤怒的男子（怒る男）对话，选择“道歉”（谢る），但是对方并不打算原谅他。眼看就要遭受皮肉之苦，小杉赶紧表示只要能放过自己，他什么都愿意做（何でもする）。

对方听到这句话似乎很感兴趣，他告诉小杉，只要小杉肯替自己送一件东西，就不追究他的责任。继续询问送什么东西（届ける物とは？），对方递来一个黑色的手提箱并吩咐小杉把这个送到神宫寺侦探事务所，选择接受（引き受ける）。临走前，对方又强行拿走小杉的手机和钱包，说是“代为保管”。



神宫寺侦探事务所

乘坐男子的车来到神宫寺事务所前，男子关照小杉务必就在今天把包送进事务所，就算事务所没人，也要强行进入。把包放进去的同时，还必须把事务所的档案给带出来。

之后男子会让小杉重复一遍任务，分别是“送包”和“带出档案”（搭配顺序为カバンを一届ける，ファイルを一持ち出す，顺序可颠倒）。

被赶下车后，观察并和监视自己的男子对话，之后进入事务所。

观察门（ドア）后敲门（ドアを叩く），没有人反应。按下门铃（呼び铃を押す）依然无济于事，看来

里面确实没人。如果不进去，外面三个凶悍的家伙肯定会给小杉好看，小杉只好选择强行进入（强引に入る）。对门使用观察指令，连续推5次门（ドアを押す），再选择移动就能进入了。

进入事务所后，小杉没有忘记自己要做的事情。先按Y键放下包（カバン、置く），然后对房间内的所有东西都调查一遍，发现事务所里还有一个房间。

移动到里面的房间（奥の部屋），将屋子里的东西全部调查一遍后可以获得之前五个案子的档案，快速浏览（読み流す）一下《新宿中央公园杀人事件》。小杉这才知道自己进入了名侦探神宫寺三郎的事务所。坏了，以神宫寺的能耐，一定会发现有人潜入的痕迹。

慌张的小杉正准备逃离事务所，事务所的电话铃声响起。因无人接听而切换到录音模式，是熊野警官打来的。被警察抓住可就不是闹着玩了，小杉逃出事务所，却不见周围的接应人。就在小杉四处寻找那三个流氓的时候，神宫寺的助手洋子回来了。选择逃跑，三个流氓其中的一人出现在他面前，指示小杉带着神宫寺的档案远远离开。

路地里



小杉接到流氓老大的电话，流氓老大让他阅读偷出的档案，小杉表示自己已经读过其中一篇。下面要回答流氓老大提出的问题，答案如下：读的是哪个档案（杀人事件），事件的舞台（新宿），该杀人事件里出现了神宫寺的哪些朋友（熊野、三好、小林、今泉），神宫寺采用了怎样的移动手段（徒步），神宫寺的弱点（洋子）。

继续快速浏览《横浜港连续杀人事件》后，使用手机向流氓老大报告，答案如下：读的是哪个档案（密输事件），场所（横浜），走私的是什么（拳铳），走私方（青狼会），该档案里出现了神宫寺的哪些朋友（熊野、三好），神宫寺用什么交通工具去的横浜（车），神宫寺的弱点（洋子）。

繁华街



小杉打算换个地点阅读档案，然而热闹的繁华街显然不是好的选择。

新宿中央公园



这次浏览档案《危険な二人》，之后向流氓老大报告如下：读的是哪个档案（产业スパイ事件），事件的舞台（东京と铃鹿），神宫寺向谁寻找情报（リョウ・ケイコク），神宫寺到铃鹿使用的交通工具（洋子の车），神宫寺的弱点（洋子）。

小杉自宅



趁着彩子不在家，赶快再浏览一下《时の过ぎゆくままに》，不巧的是，彩子碰巧回来了。看到小杉手中的档案，彩子强行阅读了一篇，对神宫寺钦佩不已，并让小杉学学人家。随后彩子会问小杉从哪得来的档案，回到是“捡到的”（拾った）。小杉显然不擅长说慌，被彩子一眼识破。

无奈，小杉只好向彩子交待了上午发生的事情。彩子判断对方绝对不是神宫寺的朋友，否则不会做出非法闯入这种事情来。当务之急，是要弄清楚这些人的目的究竟是什么。

流氓老大时机恰当地打来电话，报告如下：读的是哪个档案（一言では言えない），事件的舞台（新宿），该档案里出现了神宫寺的哪些朋友（熊野、小林），名画盗窃事件的委托人（风林豪造），神宫寺的交通工具（车），神宫寺的弱点（犬）。

挂断电话，继续阅读最后一个档案《アカイメノトラ》，读完后用手机向流氓老大报告：读的是哪个档案（カジノ强盗事件）。报告完毕后，对方要求小杉把档案交给他。

彩子说这是和对方接触的好机会，借此可查到他们的来历和目的。懦弱的小杉认为多一事不如少一事，把档案交出去就不要多管闲事了。彩子谴责这是不负责任的行为，万一神宫寺出了什么事，小杉绝对脱离不了干系。见小杉一直推脱，彩子决定自己行动。

使用移动指令到“指定された场所”。

仓库



档案的交易地点是对方指定的一个仓库，进入后可见到那三个流氓。按Y键对档案使用“取り出す”，把档案交给对方。小杉内心激烈地交战着：如果就这样把档案交给对方，自己也许就和这几个可怕的人再无瓜葛。但是万一神宫寺三郎真的出了什么事，自己的良心怎么过得去？

小杉壮起胆子，向中间的流氓老大询问要这些档案的目的，流氓老大让他不要多管闲事，只要乖乖地按照吩咐行动就行了。无奈的小杉交出档案后正准备离开，对方却发现了躲在外面的彩子。流氓老大大为恼怒，以为小杉在耍什么花枪。在彩子的大声劝说下，小杉夺路而逃。

逃出仓库的小杉突然被人从背后掩住口鼻，对方让他不要慌张，表明自己是来帮助小杉的。扭头看清，原来是神宫寺三郎。

可是，为什么数分钟过后，警察会从四处蜂拥而来并堵截神宫寺呢？这和小杉之前的行动有没有关系？





西新宿 七丁目



视角转回到神宫寺。事件当天，神宫寺接到一个寻找宠物的委托。观察周围、树木和道路，会出现三个看样子像是混黑道的男子。其中一个被叫作对马的男子抱着的狗正是神宫寺接到委托后的寻找对象。和三人对话一遍后谈到狗的事情，他们倒是很爽快地就把狗还给了神宫寺。

神宫寺侦探事务所



经由"事务所→繁华街→事务所"的一圈溜达后，神宫寺再次返回事务所，发现这里的光景有些异样。为什么自己事务所前会停着警车？这些警察又是来干什么的？

神宫寺下意识地躲在一旁观察，莫非是洋子出了什么事。要是这样，那现在可不是躲着观察情况的时候。

就在神宫寺准备进入事务所时，洋子打来了电话。她告诉神宫寺，就在她回事务所后不久，警察突然找上门来，并通报说事务所中藏了手枪，没有做亏心事的洋子同意警察们任意搜查。但洋子随后又说，当她回来的时候，发现事务所的门有被人打开的痕迹，因此有着某种不好的预感。

就在神宫寺准备挂断电话返回事务所时，洋子突然在电话那头说警察在事务所里搜出了手枪！在警察的要求下，洋子挂断了电话，神宫寺也由此陷入阴霾之中——现在自己因被嫁祸私藏手枪而成为了警察的追捕对象，为了洗清自己的嫌疑，必须对事件展开调查。

躲在大楼的一角，看着洋子被带上警车。依次观察"周围→洋子→野次马"，神宫寺留心到围观的路人之中，一名男子露出了诡异的笑容。这个男人，就是之前在西新宿七丁目看到的三个流氓之一。神宫寺认为这个男子绝对知道事情的内幕，于是选择了跟踪（尾行する）。

繁华街



在这里观察男子三次后，该男子开始打电话。接着观察周围，并跟踪男子到路地里。

路地里



这里比繁华街安静很多，神宫寺小心地偷听着电话的交谈内容。男子在电话里报告说："警察已经从事务所搜出手枪，洋子被警察带走，虽然神宫寺还没有返回，但计划已经成功了，被捕只是迟早的事。"经由这番话，神宫寺已经确定他们这伙人就是嫁祸自己的直接关系人，继续跟踪下去吧。

进入推理单元，答案如下：昨天寻找狗的时候为什么那三名男子的态度很不自然（神宫寺を知っていた），男子跟哪个事件有关（事务所の拳铳骚动），男子们的目标人物（神宫寺），为什么要针对神宫寺（分からない）。

现在的疑点是，为什么他们要嫁祸自己呢？

杂居大楼



使用手机拍下男子的样貌。男子朝大楼内走去，这里很有可能就是他们的根据地。

明治组



找到今泉，出示手机里拍下的照片，今泉表示没有见过这个人。

繁华街



在繁华街遇到了之前在新宿杀人事件中登场的八坂（使用"闻き入み"指令，目标是"街を步く男性"）。八坂开始并没有认出神宫寺，按照"神宫寺について→明治组について→出会った时の事→神宫寺について"的顺序对话，八坂就会记起神宫寺。接着向他询问照片中的男子（需要先对话，再对八坂使用手机），八坂认出该男子是原曾根田组的须藤。经由赌场事件后，曾根田组已不复存在，但新宿各地依然残存着不少余孽，须藤的背后应该还有一个名叫木之下圭吾的老大。这里神宫寺诞生了一个疑问，既然须藤是曾根田组的人，那么按理说今泉没可能不知道。如果他知道，之前又为什么对自己隐瞒呢？神宫寺决定再找今泉确认一次。

明治组



来到明治组再次向今泉询问须藤以及木之下的消息，今泉矢口否认自己认识这两个人。但精明的神宫寺早就留意到今泉神态上的暧昧，这和一直以来都提供帮助的今泉简直判若两人。

杂居大楼

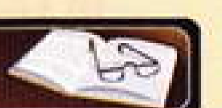


神宫寺明白今泉这次不打算配合自己，决定只身前去一探须藤等人的老巢。推理单元的答案如下：神宫寺跟踪的男子名字（须藤），须藤原隶属于哪个组织（曾根田组），须藤在曾根田时尊谁为大哥（木之下圭吾），今泉对神宫寺采取了怎样的态度（知らないと言った），今泉何以会不知道须藤（おかしい），今泉为什么声称不认识须藤和木之下（何かを隐している）。

结论是，今泉不可能不知道须藤和木之下，但因为某种理由而对神宫寺刻意隐瞒，隐瞒的原因暂时不明，推测可能明治组也和这次事件有关系。就目前的状况，神宫寺还不能和明治组为敌，关键时刻只能自己搜集情报。

下面的剧情和第一章的小杉篇接轨。





仓库附近

主人公再次切换为小杉，由于小杉不小心踢到易拉罐，导致神宫寺被对马发现。小杉躲在一旁，依次观察三名男子后使用移动指令，选择“追赶神宫寺”（神宫寺を追う）。



繁华街

一路追赶神宫寺至此，依次使用观察指令“周围→神宫寺→人ごみ→神宫寺”。



停车场

在人群中几经辗转，一直追赶到停车场。小杉躲在车的后面留心观察神宫寺的动向，而突入其来的排场再次惊吓到他。警车车灯将这里照射得如同白昼，大批的警察将神宫寺团团包围，如临大敌。以熊野警官为首，落入陷阱的神宫寺被押上警车。为了拯救彩子，为神宫寺洗清不白之冤，小杉决定做些什么。

观察绿色的车，这是神宫寺的车，警察在车中搜出了几把手枪，以此为由逮捕神宫寺。当然，这些枪也定是他人的栽赃陷害。栽赃神宫寺的人肯定就是那流氓三人组，他们要求小杉放到神宫寺事务所的包里面，装着的应该也是手枪。可是这么一来，小杉自己就成为了栽赃的共犯。

继续观察“ミニクーパー→警察官→周围”，小杉发现距离停车场一段距离的地方有几个可疑人影。使用移动指令，这两个人正是木之下和对马（目前小杉还不知道他们的名字）。依次观察左边的男子2次，右边的男子1次，左边的男子1次，看样子木之下对神宫寺的落马十分兴奋。接下来，他们似乎要去进行什么交易活动。不过木之下对此次的交易非常谨慎，由于跟对马相识并不久，因此他决定丢下对马，独自去交易。

被踢出交易的对马极为懊恼，小杉决定继续留在原地观察动向。没想到，这下探听到了一个大秘密。从对马的口气中，推测其身分极有可能是潜伏在木之下身边的内应（这是站在玩家角度的推测，其实游戏中的小杉并没有这么精明）。

从电话中，小杉探听到对马即将返回木之下的事务所，彩子即将有危险！小杉急忙尾随对马，“一定不能让彩子出事。”



木之下事务所

事件转变为彩子的视角。彩子被关在这个狭小的地方异常烦闷，好在对方并没有加害她的意思。门被钥匙锁着，无法直接出去，看看有没有办法找到有用的工具帮助逃脱吧。

调查窗口、地板、墙壁，均没发现可逃脱的线索。调查柜子（户棚），里面有药品、书和工具，依次调查一遍后再次调查墙壁，这一下有了重大发现，墙壁上有一个明显的洞口。虽然该洞已经被木板封住，但只要借助工具把木板破坏，说不定就能够逃脱了。

再次调查柜子里的工具，使用“破坏”（坏す）指令，接着就可移动到房子外面了。



木之下事务所

视角变回小杉，跟踪着对马来到事务所。鼓了下勇气，小杉走进这座看上去阴森森的大楼。

须藤和对马似乎起了什么争端，前者把刀架在彩子的颈上，大声斥责对马是个叛徒。对马称自己根本不是“叛徒”，因为他从来就不是须藤一伙的“同伴”。对马要求须藤放开彩子，趁他们争执的机会，小杉慢慢向须藤靠近。一步、两步、三步……

在对马的成功拖延下，须藤被小杉打倒（虽然是无意识地），彩子总算脱离了危险。得救固然是好事，疑点也随之而来，对马为什么会对他们出手相救呢？

对马申明自己不是敌人，他来到这里是为了寻找一张写有不明文字的纸，希望小杉和彩子能够伸出援手。

和彩子对话后观察“桌子”（机），然后和对马对话，对马坦言自己是被派到木之下身边的卧底，他的目的是寻找到那张纸并交给某人。明白情况的小杉决定帮助对马（手传う）。

下面就是对目标纸张的探索过程顺序如下：

观察“机”→观察“书类”→观察“パソコン”→和对马对话两次“书类について”、“パソコンについて”→观察“机”→观察“引き出し”→和对马对话“引き出しについて”→和彩子对话“引き出しについて”→观察“引き出し”→按Y键使用道具“键”

借助彩子找到的钥匙，终于在上锁的抽屉里找到了对马想要的东西。对马说，这张纸上应该记载了交易的地点，但是狡猾的木之下把文字弄成了艰深难懂的暗号。

观察暗号文，上面写着“华が咲く明日.叶わぬ最北の地をたどる新井宿を探しただ彷徨わん案山子を印に三方に背を向け半丁の処刮目し长谷を目指せその处から山へ五病へ三法院へ七其处に日が升る顷に集え约束の迹地で待つ”，文字的末尾写着“π=>9”。

进入推理单元，正文的内容非常混乱，所以突破口应该在文末的“π=>9”（最后の一文）。这里的π指的是圆周率，那么这句话的意思就是π大于或等于9。一般情况下，大于等于应该用符号“≥”。所以这里的“=>”应该不是表示大于等于。排除这个可能性的话，“=>”表示的符号应该是“→”。即“π→9”，就是“π中的9”，因此需要把圆周率中出现“9”的位置找出来，然后把纸片上和9位置对应的字结合起来看，应该就是交易的场所了。

按照这个推理，写出来的文字是“日のを案にけ丁

のせ处へに集”，文法依然不通。解决问题的关键是第一行里出现的点（一行目の“.”），这个点应该表示小数点。所以3.14……不应该从第一个字“华”开始数，而应该从“日”开始数。这样一来，谜题终于顺利解开，纸上写的是“北新宿三丁目长谷山病院迹地”。



淀桥署



神宫寺挂掉对马的电话，告诉熊野已经知道对方的交易地点。接下来是对之前剧情的回忆。

仓库附近



在第1章时，小杉因为踢到易拉罐而导致对马发现了神宫寺，就在两人准备搏斗时，明治组的今泉出现并予以调停。神宫寺和今泉对话后得知，对马其实是明治组的人。今泉为了查清木之下的某项特别交易，特意把对马安排在木之下身边作内应。自从曾根田解散后，木之下一直依靠自己的渠道做着军火生意。神宫寺又对安排内应感到不解，如果单单要解决木之下的话，今泉直接出动明治组的人抓捕木之下不就行了吗？今泉解释说这样做是斩草不除根的，因此可判断他是想弄清楚军火的走私渠道（密输ルート），只有彻底堵住走私的这个口子，才能杜绝军火的非法流入。

接着，对马又把木之下利用小杉嫁祸神宫寺的事情和盘托出。之所以让小杉偷取神宫寺的档案，目的是利用档案中了解到的车对神宫寺进行进一步的陷害。他们已经在神宫寺的车里放置了军火，只要神宫寺去停车场，就等于中了他们的圈套而像洋子一样被带回警局。

今泉劝说神宫寺不要插手这件事，但神宫寺表示无法做到，因为洋子也受到了牵联。同时，神宫寺向今泉提出了一笔交易——自己故意落入木之下设置的圈套，以便让对马进一步获得木之下的信任，这样对马就有可能陪同木之下参与走私交易。相应的，今泉要把木之下的处置权转给神宫寺。正是因为这个约定，才会发生第一章神宫寺被捕的剧情。

而从对马处得知，交易的时间是晚上10点。神宫寺关照对马，由于小杉拜托过自己一定要救出彩子，所以请对马务必保证彩子的安全。



繁华街



移动到繁华街，神宫寺使用电话向熊野简单说明自己的计划，让熊野配合着“逮捕”自己，详细情况等进了局子再说。熊野关照神宫寺不要担心洋子，因为他也相信神宫寺不会是窝藏军火的人，因此现在虽然做做样子地对洋子进行审讯，其实不过是在争取时间。

神宫寺挂断电话，感觉有人在跟踪自己。观察“周围”和“人人”，人潮实在太过拥挤，无法判断谁是跟踪者。不过这种小事暂搁一边，先要前往停车场实现自己的作战计划。

停车场



在停车场使用观察指令，找到自己的车。在神宫寺接触车身的一刹那，警灯亮起，熊野警官带领着警察将其团团包围并带回警局——神宫寺计划的第一步已经成功，之后就要拜托对马了。

淀桥署



在审讯室，神宫寺把事件的经纬大致向洋子和熊野梳理了一遍，包括木之下的嫁祸过程以及他在今晚走私交易的事情。

手机铃声响起，观察桌子上的手机后接听电话，是对马。对马表示自己并没有得到木之下的信任，被踢出了交易（这是和第3章重合的剧情）。神宫寺的计划并没有成功，但事情突然之间又有了转机——对马又打来另一个电话“交易地点是北新宿三丁目长谷山病院迹地。”

但现在已经是9点55分了，10点开始交易的话，只剩下5分钟时间。对马就算全力奔跑，到达现场也必须花上10分钟的时间。对马表示只要有一线希望，就会全力以赴。

长谷山病院迹地



10点零1分，木之下和走私商准备一手交钱一手交货。交易尚未完成，警方人员已经把他们团团包围并逮捕。事件总算是可以结束了，半路，对马打来了电话，神宫寺向他说明了情况，得知彩子和小杉都安全后，总算松了口气。

神宫寺侦探事务所



次日，事务所又恢复往日的平和，昨天发生的事情好像在做梦一样。今泉和对马登门拜访，和他们分别对话。今泉为昨天向神宫寺隐瞒须藤和木之下的事道歉，对马则为没有查清走私渠道而懊恼。观察“桌子”（机），神宫寺把从警察处得到的走私渠道信息递了过去。

门铃再度响起，这次是小杉和彩子。小杉特意前来道歉并还回档案，神宫寺表示既往不究。因为最重要的事情，从现在才开始。

(Finish)



NDS

怪物农场DS

モンスターファームDS

◆Tecmo◆SLG◆2007年7月12日◆日版

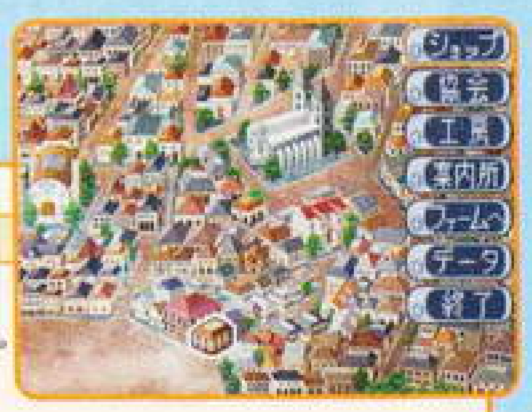
◆1～2人◆512Mb◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

广受欢迎的育成游戏“《怪物农场》系列”最新作，同时也是系列诞生10周年的纪念作——《怪物农场DS》在NDS平台上登场了。游戏以模拟养成的形式对农场里的怪物进行培养，成长壮大后的怪物即可参加相应等级的比赛，目的就是在比赛中脱颖而出、拔得头筹！游戏的风格轻松明快，并且还有多种奇特的怪物诞生方式。喜欢该类型游戏的玩家赶快来同这些个性丰富的怪物们度过一段开心的时光吧。

主菜单介绍

はじめから	开始新游戏。
つづきから	读取记录继续游戏。
ゲーム设定	游戏设定选项。里面可以对消息显示速度、窗口颜色、声音以及音效等内容进行调整。
通信对战	与其他玩家进行联机对战。
通信合体	将玩家之间培养的怪物进行合体。

游戏菜单介绍



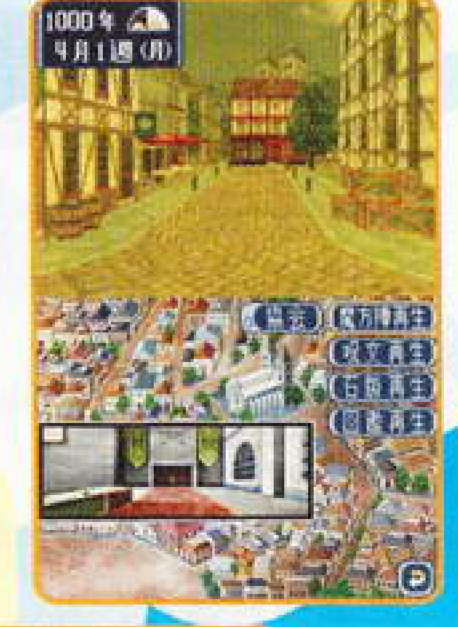
ショップ	商店。可以在这里买卖游戏道具。
协会	再生怪物的地方。如果可携带数量已满就无法再制造出新的怪物。
工房	选择进入后有“冬眠”、“复活”、“合体”以及“手放す”四个指令。 冬眠：让怪物进行冬眠，注意在冬眠中的怪物是无法进行通信对战和合体的。 复活：令冬眠状态中的怪物苏醒。 合体：将两个怪物进行合体，可以创造出更强的新怪物。 手放す：队伍中怪物数量过多的话可以选择此项将不需要的进行放生。
案内所	选择进入后有“修行”、“探检”以及“ノラモン”三个指令。 修行：进行系统的训练，可以使怪物的能力大幅度上升，并且也能习得新招式，不过需要付费，而修行地点对怪物的等级也有一定的要求。 探检：让手下的怪物去寻找宝物，每个探检地点的危险程度有所不同，同样对怪物的等级有所限制。 ノラモン：赏金系统，寻找并打倒指定的怪物以获得一定数量的金钱。
ファームへ	前往农场。在那里可以对自己制造出的怪物进行培养。
データ	资料库。对怪物和农场的详细资料进行确认。
终了	结束游戏。系统在退出的时候会自动进行记录。

农场菜单介绍

训练	通过各种不同的训练项目来提升怪物的基本能力。
休养	让怪物休息调整以回复体力，如果长时间不让怪物休息它们便会强制性地离家出走一个月。
アイテム	使用道具，道具的来源除了在商店里购买外，完成“探检”委托以及获得斗技大会优胜都是主要的入手途径。
大会	查看怪物斗技大会的详细日程，想要报名参加比赛只需点击具体赛程日期以及公式赛等级即可。
街へ	前往街市。
データ	资料库。对怪物和农场的详细资料进行确认。
终了	结束游戏。系统在退出的时候会自动进行记录。

创造怪物

游戏开始时，系统会要求玩家为主人公和农场取名字，接下来要创造出一只属于自己的怪物，具体方法有四种，它们分别是：魔方阵再生、咒文再生、石板再生以及图鉴再生，详细资料如下。



魔方阵再生

最简单也是最常用的一种令怪物诞生的方法，玩家只需要使用触控笔在下屏绘出各种图案即可，不同的图案能诞生不同的怪物。游戏对魔方阵的绘制要求并不算高，一些常用的图案，如○、□、X等等都没有问题，通过这种方法能产生的怪物种类在50种以上，所以说只要玩家画得不是太“抽象”，系统都能识别并生产怪物。





◀ 要画出这种图案对玩家本身的绘画水平要求较高。

咒文再生



比较有新意的一个设定，玩家可以对着 NDS 的麦克风念出你所需要的怪物的特殊咒文就能让怪物诞生了。对于这一点，不懂日文假名发音的玩家可能会比较吃力，下面将给出目部分已确认的怪物“召唤”咒语，并用罗马拼音附上了正确的发音，有兴趣的朋友可以来试一下。(PS：部分咒语是日本城市的名称、日本战国时期著名将领的姓名又或 Tecmo 公司著名游戏的名称)

怪物名称	日文咒语	罗马拼音
ラブコ	鹿岛	ka shi ma
ピロコ	京都	kyo to
カブトモッチー	盛冈	mo ri ka
ヨロイモッチー	福冈	fu ku o ka
アイズビー	甲贺	ko ra ka
フカゾー	名古屋	na go ya
ブラムラー	横浜	yo ko ha ma
ツノマル	大阪	o sa ka
ザンゾー	札幌	sa ppo ro
エレキブタナマズ	レシオネ	re shi o ne
スエキスエゾー	めだまやろう	me da ma ya ro u
コロッタマ	ゴールデンレトリバー	go ru te n re to ri ba
ダイサンゲン	マージャン	ma jgan
ミスチフ	ハルヒ	ha ru hi
ヘビーダイアナ	つっぱり大相扑	ci pa ri o su mo
カモニャン	アルゴスの战士	a ru go su no sen shi
デスピエロ	DEAD OR ARIVE	——
ゴビ	キリマンジェロ	ke ri ma n ji e ro
ミミニャー	みくる	mi ku ru
デュラハン	织田信长	o da no bu na ga
オモロナイト	丰臣秀吉	to yo to mi hi de yo shi
ベスビオス	德川家康	to ku ga wa ie ya su
ジェノサイド	武田信玄	ta ke da shin gen
アクアナイト	上杉谦信	u e su gi ken shin
ゴールディー	伊达政宗	da te ma sa mu ne
シロ	前田庆次	ma e da kei ji
ザン	南极	na n kyo ku
カグラ	ユーラシア	yu ra shi a
ホムラ	アフリカ	a fu ri ka
ツバサ	北アメリカ	ki ta a me ri ka
アヤ	南アメリカ	mi na mi a me ri ka

石板再生

这种方法是通过前作的存档来获得怪物，只要将GBA卡带插入NDS的相应插槽内就能获得怪物。条件相对来说较为苛刻，一般来说不会利用到这种诞生怪物的方式。



图鉴再生

顾名思义，就是利用怪物图鉴内所收集到的怪物资料，直接进行怪物再创造。游戏初期几乎没有什么利用价值，到了游戏后期才会慢慢体现出这种方法的优势。

怪物状态画面解说

状态画面第一页



名前：怪物名称。
种族名：怪物所属种类。
年龄：怪物的年龄。
ランク：怪物等级，参加等级公式赛获得优胜后得到提升。
体型：怪物的胖瘦程度，受到玩家喂养所给食物的影响，体型不正常状态下，怪物更容易生病。
感受性：怪物的聪明程度，"愚笨"的怪物很难按照主人下达的指令来进行相应行动。
好き：怪物喜好的道具，会跟随时间的流逝而发生改变。
嫌い：怪物讨厌的道具，会跟随时间的流逝而发生改变。
信赖：怪物对主人的信赖度，关系到是否会对主人的命令"百依百顺"。
人气：怪物的受欢迎程度，在斗技大会中有优异表现就能得到一定程度的提升。

状态画面第二页

ライフ	生命，影响到怪物HP的多少。
力	力量，影响到怪物攻击力的高低。
贤さ	智慧，影响到怪物的聪明程度。
命中	命中，影响到战斗中怪物招式的命中能力。
回避	回避，影响到战斗中怪物对敌招式的回避能力。
丈夫さ	防御力，影响到怪物遭受攻击时伤害量的多少。



▲怪物的能力可以准确地反映出玩家的培养方针。

训练怪物的两种方式

对怪物进行训练是育成过程中的基本，玩家必须将一开始极为弱小的怪物逐步培养起来。本作中能对怪物进行训练的地点有"农场"和"案内所"两处地方，两者的主要特征在于，农场训练怪物的成长速度较慢，不过不需要付任何费用；在案内所里修炼能力成长速度要快很多，不过相应地要从腰包里往外掏银子。这里比较推荐的做法是先利用农场稍微提升下能力，然后去参加斗技大会赚取报酬，等手中有了足够的金钱后再去案内所里放心修炼。

PART 1 农场训练项目介绍



▲艰苦的训练开始了，尽量选择怪物擅长的项目来进行训练吧。

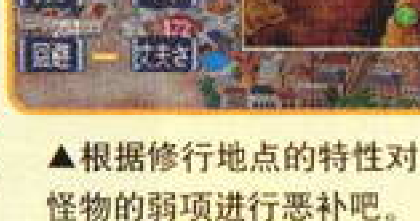
游戏初就可以利用的培养怪物的设施。每周怪物只能接受一次训练（训练一次一周就过了），一般来说怪物在经过三次训练后身体就会呈现出极度疲劳的状态，需要给予它们一周的休养时间。农场的训练一共分为10项，每项对应一种或多种能力的提升。怪物们对于各种训练项目都有着不同的适应能力，在游戏画面里玩家可以通过它们额头上的图案来进行判断，其中音符表示擅长；汗珠表示不擅长；而"……"图案则表示该怪物非常讨厌这项训练。对训练内容的喜好差别主要是影响到训练的效果、能力的提升量。另外，训练并不是每次都会成功，出现失败情况非常多，成败的比例大概在1：1左右，如果玩家不嫌麻烦的话可以使用S/R大法来保证每次训练都成功。

训练项目	效果	备注
丸太打ち	力量UP【小】	游戏初期即可进行
青空じゅぎょう	智慧UP【小】	同上
岩はね	命中UP【小】	同上
ブーメラン	回避UP【小】	同上
岩山くずじ	防御力UP【小】	同上
走りこみ	体力UP【小】	同上
がけのぼり	力量UP【大】、体力UP【小】、回避DOWN【小】	扩建农场道具屋一次后追加的训练项目
めいそう	智慧UP【大】、命中UP【小】、防御力DOWN【小】	扩建农场道具屋一次后追加的训练项目
ダルマ落とし	回避UP【大】、智慧UP【小】、力量DOWN【小】	扩建农场道具屋两次后追加的训练项目
ワナ受け	防御力UP【大】、体力UP【小】、智慧DOWN【小】	扩建农场道具屋两次后追加的训练项目

PART 2 修行介绍

来到街市的“案内所”，付出一定数量的金钱后就能参加修行了。游戏的修行地点共有5个，每个都对怪物的等级有所限制。修行完成后怪物除了能力会有较大幅度的提升外，还有一定几率会习得新的招式，就这点来说，是农场训练无法比拟的。

修行地点	所需资金	必要怪物等级	提升能力
ドリゴーノン森林	2000	D级	体力UP【小】、力量UP【大】
ゲーブカ湾	2000	D级	体力UP【小】、智慧UP【大】
ウーガル密林	2000	C级	体力UP【小】、命中UP【大】
デンドロン遗迹	2000	B级	体力UP【小】、防御力UP【大】
エリプセ冰壁	2000	A级	体力UP【小】、回避UP【大】



▲根据修行地点的特性对怪物的弱项进行恶补吧。

选好理想的地点后就可以正式开始了，修行是按照掷色子、走格子的棋牌游戏方式来进行的。开始的时候玩家一共拥有4～7次投掷色子的机会，点击A键掷出色子后以随机出现的点数作为怪物的移动能力，遇到地图上有分支路线的时候系统会提示玩家具体选择哪条继续前进。地图上的格子有不同的图案，移动到上面之后所产生的效果也大不相同，下面让我们来仔细了解一番。

▲活用S/R大法来弥补运气上的缺陷。

格子图案	效果
人形底图	怪物能力上升。
盖有红叉的人形底图	怪物能力稍微下降。
色子	玩家投掷色子的次数+2。
盖有红叉的色子	玩家投掷色子的次数-1。
鬼脸	遭遇战，如果玩家在战斗中取得胜利那么怪物能力上升，否则行动回数-1。另外还需要提醒的是在遭遇战中必须在限定时间内将对手击倒，否则即使是时间结束时剩余体力比对手高也会强制性视为Rost。
问号	随机，从上述几中情况中随机抽取一种产生作用。

战斗相关指南

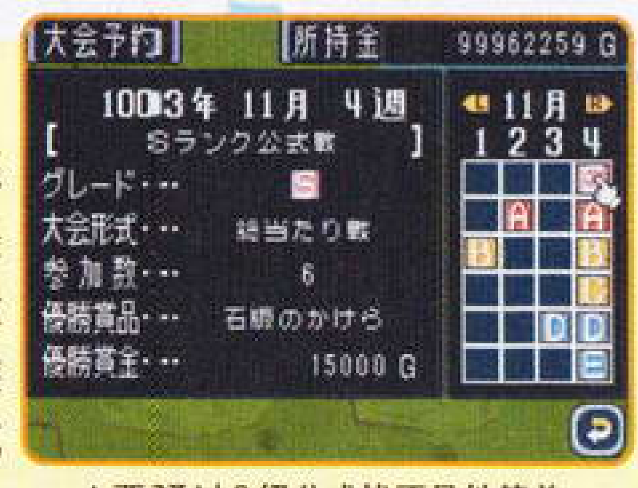
PART 1 比赛形式说明

训练过的怪物要通过实战才能体现出训练成效。首先要预定好参加怪物斗技大会的日程，在比赛的前一周助手会提醒玩家让怪物修养一周为比赛养精蓄锐。斗技大会的比赛分为循环赛（总当たり战）和淘汰赛（トーナメント赛）两种形式。前者是连续战斗几场，最后根据总胜负数据来进行排位，中途有一场战斗失败也没太大关系，只要总战绩优秀就行；后者需要战斗的场数较少，不过每轮都需要取得胜利才能进入下一轮，途中不能有任何闪失。

▲由低到高，逐步向S级目标发起冲击。

PART 2 怪物等级提升相关

游戏开始的时候玩家创造的都是“E”级怪物，经过锻炼之后去参加相应等级的斗技大会就能提升等级。例如：E级怪物参加E级斗技大会并取得优胜就能将等级提升至D，等级最高可以达到S。这里要提醒大家的是E～A级等级提升的时候除了可以参加专门的“等级公式战”外，参加其他非等级公式战的比赛也能升级，而S级则要特殊一些，玩家必须参加“S级公式战”并获得优胜才能提升。具体赛程表见文章最后。



▲要通过S级公式战不是件简单的事情。

PART 3 战斗画面&操作说明

本作的战斗规则并不复杂，先让我们来看看战斗画面中各项数据的具体含义：



血槽

比赛剩余时间

正在使用的招式

放弃战斗

攻击命中率＆行动点数

吹飞技能

短跑技能

比赛剩余时间	本作的战斗时限大多数都为1分钟，在时间结束前将对方击倒的就算胜者。时间完结后双方均没有倒下的话系统会依据残余血量占总血量的百分比来进行胜负判定，百分比高的获胜。
正在使用的招式	怪物的招式分为近距、中距和远距三种（按照由里向外的顺序排列），玩家要通过移动来实现招式之间的切换。只有合理掌握与对手间的距离才能灵活使用各项招式。招式页面共有两页，每页可以设置三种不同的招式，战斗的时候按A键就能发动招式。
攻击命中率＆行动点数	“攻击命中率”一项就不用多说了，只是需要注意如果怪物出现“意味不明”状态的话，回避率会大幅下降。“Guts”则可以理解为行动点数，每场战斗开始时双方都有50点。招式的发动就会消耗这些点数（不同技能间的消耗值也有所不同），战斗过程中“Guts”会徐徐回复。如果自己的攻击成功命中对方也能使对方的行动点数不同程度地下降。
吹飞指令、短跑指令	这两个指令就是专门用来调整怪物之间距离的。吹飞指令可以将对手弹开，拉开敌我间距。短跑指令则是迅速拉近双方的距离。由于部分敌人并没有配备齐近、中、远三种攻击技能，玩家可以慢慢利用距离的特点来屈死对手。提醒大家注意的是使用短跑指令的时候，怪物的回避力和防御力都会有所下降。

PART 4 怪物招式画面详解

怪物的每种招式都有各自的数据属性，学到新的招式后不要忘了在状态画面下将它们装备上。以下是对招式数据的含义进行解释：

技名	招式名称。
タイプ	招式类型，分为かしこさ（技巧型）和ちから（力量型）两种类型。
消费ガッツ	使用一次所消费的行动点数。
命中率	招式的基本命中率，由低到高有E～S这6个等级。
ダメージ	招式的基本伤害值，由低到高有E～S这6个等级。
ガッツダウン	减少对手行动点数的能力，由低到高有E～S这6个等级。
クリティカル率	招式的附加会心率，由低到高有E～S这6个等级。会心一击发动时能给予对手两倍的伤害。

怪物特技一览

每个种类的怪物除了拥有不同的招式外还有各自的特殊技能。玩家可以在怪物状态界面下确定是否需要这些特殊技能在战斗中发动。大多数特殊技能会对战斗产生有利因素，下面给出全特殊技能的效果一览表。

特技名称	发动条件 & 效果	技能拥有种族
底力	体力较少的情况下发动，一回合内攻击力上升。	ビークロン
我慢	受到对手连续攻击的情况下发动，防御力以及行动点数上升，攻击力下降。	ファルコ
集中	行动点数积攒较多的情况下进行攻击时发动，攻击命中率上升、行动消耗点数上升。	デュラハン
悟り	连续回避对手的攻击后发动，回避率上升、防御力下降。	ピロロ
必死	战斗剩余时间不多，同时处于劣势的情况下发动，攻击会心率上升。	モッチー、ダックン
逆上	行动点数较少的情况下一定几率发动，攻击力上升、行动点数回复。	ザン
愤怒	受到对手的特技攻击后发动，攻击力上升。	ヒノトリ
兴奋	移动速度上升、行动点数回复、回避率上升、防御力下降。	ドラゴン
激怒	受到对手会心一击后发动，攻击力上升、防御力下降。	ゼノン
元气	进行制先攻击后一定几率发动，移动速度上升。	ニャー
余裕	攻击连续命中、会心一击出现的情况下一定几率发动，移动速度上升、行动点数回复、回避率上升、防御力下降。	アビス、ピクシー
本气	对手体力剩余量不多的时候发动，攻击力、防御力、回避率上升，效果持续时间结束后这些能力下降。	ジョーカー
ド根性	体力被削至0的时候一定几率发动，怪物复活，体力只有1。	レシオネ
ふんばり	行动点数少且受到对手攻击后发动，防御力、移动速度上升。	ライガー

探检任务相关

当玩家饲养的怪物等级达到D以后就能从"案内所"里领取探检相关任务了。玩家在探检地图中可以控制怪物对周围环境进行地毯式的搜寻，只要怪物靠近道具的埋藏地点，它们就会自动以水晶的形式在画面中显现出来。探检任务的主要目的有两个，一是能发现各种能力UP系道具；二是在地图中存在事件道具，它们能让部分怪物的再生解禁。(游戏在刚开始的时候部分怪物的创造是受到限制的)



▲选择与自己能力相符的区域来进行探检会比较安全。

探检任务要点

①怪物在探检地图中行动的时候其HP会慢慢减少，当HP下降至0的时候探检强制结束，如果想在探检任务里更深入地进行搜寻，怪物的HP值高是必要条件。

②怪物的"感受性"、"智惠"以及同主角之间的"信赖度"三项能力数据的高低对整个探检过程起着至关重要的作用，数据低的怪物会到处乱窜，基本无视主人下达的命令。

③探检地图中存在一些障碍物，如倒木、吊桥等，都需要玩家控制怪物自行去清除或触动机关。



◀成功探索出怪物身旁的水晶埋藏地点，希望是件好道具。

水晶的种类

水晶颜色	备注
红色	一般多为能力UP系道具或是遭遇敌人，注意每个探检地图出现的怪物的强度有所不同，具体的可以参考该地图的"危险度"。
黄色	令怪物再生解禁的事件道具，探检过程中应该着重留意发掘的东西。
蓝色	普通道具，不想浪费时间的话可以不去获取。

游戏杂项资料汇总

技能修得判断

怪物在进行修行的时候有一定几率学到新的技能，这个几率的高低可以通过案内所员责人的话语来进行初步判断，玩家进行修行之前他会说四句话：

1.「新しい技を覚えることが期待できる」
2.「新しい技を覚えることができるかもしれん」
3.「技を覚えるのはむずかしいな」
4.「新しい技は覚えられんぞ」

技能习得几率按1～4顺序不断降低，其中1是在修行结束后100%能习得；而4则是正好相反，无论如何都学不到。2、3考验的就是玩家的RP了，在修行出发前仔细看清楚这些对话吧。



▲很遗憾，怪物已经无法在本区域学到新的技能了。

商店、案内所打折

游戏中的商店在特定日期内会随机开放物品优惠周，玩家在这段时间内能以三折的优惠价格购买物品，目前已经探明的几个随机优惠时间为2月1周、2月4周、5月2周、7月3周、7月1周、1月2周。

与商店相同，案内所的探检以及修行两个项目在2、3、11、12月份的最后一个周也会随机打五折。这些打折消息邮递员会提前一周通知玩家，非常方便。

农场扩建

每年10月的第1周，木工会造访农场并询问玩家是否需要扩建农场小屋以及怪物的饲养室。扩建农场小屋的效果是令农场训练项目以及为道具栏扩容；饲养室的修筑是使怪物在休养时回复量上升。设施的扩建需要耗费大量的金钱，最初为1500G，后面的花费会呈倍数地往上翻，推荐先扩建一级，接下来的等手里充裕了再考虑也不迟。

怪物寿命

本游戏中各种怪物都设置有大致的存活年限，根据玩家所采用的不同饲养方式，寿命长短也会得到不同程度的修正。如果在游戏过程中助手说出“最近、动きが钝くなったんじゃない？”、“これ以上の成长は期待しない方がいいよ”这类话语则是在暗示玩家喂养的怪物命不久矣，此时要立即将它送进工房选择冬眠进行冰封，然后再去创造一只同类型的怪物，稍加培养后就可以合体了，合体之后的怪物能继承数据，包括部分战斗能力以及特技。

隐藏战斗

当玩家将领养的怪物等级提升至S后，游戏就会暂告一段落。在观看完END画面后继续游戏，此时玩家会从邮递员那里收到“四大大会”的邀请函。作为隐藏战斗，本大会的对手都是异常地强悍，部分对手的能力已经达到了极限，想要夺魁的话还需长时间苦练。



比赛时间	等级	大会名称	比赛形式	总怪物参加数	奖品	赏金
1月4周	S	グレイテスト4	淘汰赛	2	石版のかけら	13000G
4月4周	S	ラスト・バトル	淘汰赛	2	石版のかけら	14500G
6月4周	S	B－1グランプリ	淘汰赛	2	石版のかけら	13000G
8月4周	S	ウィナーズ杯	淘汰赛	2	石版のかけら	15000G

制霸“四大大会”后会有一小段剧情，剧情结束后最终隐藏战——“レジェンド杯”出现，对手的六项能力全在800以上，打倒它后能获得超珍稀道具“白银モモ”，作用是延长怪物的寿命。

比赛时间	等级	大会名称	比赛形式	总怪物参加数	奖品	赏金
12月4周	S	レジェンド杯	淘汰赛	2	白银モモ	20000G

全斗技大会开催日程一览

比赛时间	等级	大会名称	比赛形式	总怪物参加数	奖品	赏金
1月1周	B	降临祭	循环赛	8	ソーダトローチ	3500G
1月2周	A	ジェネラル杯	淘汰赛	8	石版のかけら	5000G
1月3周	C	デザートムーン杯	淘汰赛	4	ミツダケ	2000G
1月3周	D	ガーディアン杯	淘汰赛	4	回力草	1200G
1月3周	E	にゅうどうあめ记念	循环赛	6	にゅうどうアメ	1200G
2月2周	D	クリスタルトーナメント	淘汰赛	8	アブラミ	1200G
2月3周	S	エレメント杯	淘汰赛	8	石版のかけら	10000G
2月3周	A	トレジャー杯	循环赛	8	银のかたまり	8000G
2月3周	B	升龙祭	淘汰赛	2	ドラゴンのきば	12000G
2月3周	C	オーロラ杯	循环赛	6	シフォンチューブ	2200G
3月1周	A	バルバ大学祭	淘汰赛	8	石版のかけら	7000G
3月1周	B	ボルケーノ杯	循环赛	4	冬虫夏草	3000G
3月1周	D	ニューエナジー杯	淘汰赛	8	刀小花	1500G
3月1周	E	スプリングカーニバル	循环赛	4	テレテレぼうず	1000G
3月4周	S	Sランク公式战	循环赛	6	石版のかけら	15000G
3月4周	A	Aランク公式战	循环赛	6	石版のかけら	10000G
3月4周	B	Bランク公式战	循环赛	6	石版のかけら	7000G
3月4周	C	Cランク公式战	循环赛	6	カシコサのミ	5000G
3月4周	D	Dランク公式战	循环赛	6	チカラのミ	3000G
3月4周	E	Eランク公式战	循环赛	6	ライフのミ	2000G
4月1周	S	スーパースター杯	循环赛	8	石版のかけら	20000G
4月2周	B	春雷杯	循环赛	6	ロドきなこ	3500G
4月2周	D	ゴールド杯	循环赛	4	ライフのミ	1800G
4月3周	C	フラワー杯	循环赛	6	キラボシ	2500G
5月1周	A	殿堂杯	循环赛	6	石版のかけら	5000G
5月1周	B	ドリーマーズ杯	循环赛	8	ツノカクシ	3000G
5月2周	S	ストロンゲスト杯	循环赛	4	石版のかけら	12000G
5月3周	C	ワイルド杯	淘汰赛	4	ローズムーン	2000G
5月4周	E	ルーキー杯	淘汰赛	4	ライフのミ	1000G
6月1周	D	ジェミニ杯	淘汰赛	4	ふたごの水さし	1800G
6月1周	E	サマーカーニバル	循环赛	6	冰のかたまり	1200G
6月2周	S	イージス杯	循环赛	4	石版のかけら	12000G
6月2周	A	キングダム杯	循环赛	6	石版のかけら	5000G
7月1周	E	ヤングモンスターズ杯	循环赛	8	チカラのミ	1500G
7月2周	B	スパルタクスカーニバル	循环赛	6	アカマンゴー	3000G
7月2周	E	サボテントーナメント	淘汰赛	4	メイチュウのミ	1200G
7月3周	S	ブリューナク杯	淘汰赛	4	石版のかけら	15000G
7月3周	D	マーメイドオープン	淘汰赛	4	カシコサのミ	1200G
7月4周	S	Sランク公式战	循环赛	6	石版のかけら	15000G
7月4周	A	Aランク公式战	循环赛	6	石版のかけら	10000G
7月4周	B	Bランク公式战	循环赛	6	石版のかけら	7000G
7月4周	C	Cランク公式战	循环赛	6	カシコサのミ	5000G
7月4周	D	Dランク公式战	循环赛	6	チカラのミ	3000G
7月4周	E	Eランク公式战	循环赛	6	ライフのミ	2000G
8月3周	S	太阳杯	循环赛	6	石版のかけら	10000G

比赛时间	等级	大会名称	比赛形式	总怪物参加数	奖品	赏金
8月3周	C	プリンセス杯	循环赛	6	ライフのミ	2500G
8月3周	D	レインボー杯	循环赛	8	メイチュウのミ	1500G
8月3周	E	ザリングバナナ	循环赛	4	カイヒのミ	1000G
9月1周	B	プラチナ杯	循环赛	6	プラチナ	5000G
9月1周	C	铃虫杯	循环赛	6	スズムシふうりん	2000G
9月1周	D	アルテミス杯	淘汰赛	8	アルテミスぞう	1200G
9月1周	E	オータムカーニバル	循环赛	4	ゆめのオルゴール	1000G
9月3周	A	ツイスター杯	淘汰赛	4	石版のかけら	7500G
10月1周	B	サンゴ杯	循环赛	4	石版のかけら	3000G
10月1周	D	メープル杯	循环赛	6	ジョウブサのミ	1500G
10月2周	A	サザンクロス杯	循环赛	4	石版のかけら	7000G
10月3周	C	デンドロン杯	循环赛	8	カシコサのミ	2000G
10月3周	E	市民の日记念	循环赛	6	シッポナー	1200G
10月4周	S	マスター杯	循环赛	8	石版のかけら	12000G
11月1周	B	清酒记念	淘汰赛	8	清酒ユキグニ	3500G
11月2周	A	トリゴーノン记念	循环赛	4	石版のかけら	7000G
11月3周	D	もみじトーナメント	淘汰赛	4	シッポナー	1200G
11月4周	S	Sランク公式战	循环赛	6	石版のかけら	15000G
11月4周	A	Aランク公式战	循环赛	6	石版のかけら	10000G
11月4周	B	Bランク公式战	循环赛	6	石版のかけら	7000G
11月4周	C	Cランク公式战	循环赛	6	カシコサのミ	5000G
11月4周	D	Dランク公式战	循环赛	6	チカラのミ	3000G
11月4周	E	Eランク公式战	循环赛	6	ライフのミ	2000G
12月1周	S	フォーシーズン杯	循环赛	6	石版のかけら	15000G
12月1周	E	ウィンターカーニバル	淘汰赛	4	だんろ石	1000G
12月2周	A	树冰祭	循环赛	8	石版のかけら	5000G
12月3周	B	フルムーン杯	循环赛	8	石版のかけら	4000G
12月4周	C	カウントダウン	淘汰赛	8	メイチュウのミ	2000G

道具资料一览

道具名称	效果	买价（卖价）	入手方法
リングバナナ	疲劳回复	200G	商店购买
回力草	疲劳回复	300G	商店购买
ミツダケ	疲劳回复	500G	商店购买
にゅうどうアメ	ストレス回复	200G	商店购买
清酒ユキグニ	ストレス回复	400G	商店购买
オニクニオレ	ストレス回复	800G	商店购买
ソーダトローチ	感受性上升	5000G	商店购买
冬虫夏草	感受性下降	5000G	商店购买
シフォンチューブ	亲密度上升	800G	商店购买
キラボシ	亲密度下降	800G	商店购买
アブラミ	修正怪物体格，太胖的时候使用	100G	商店购买
刀小花	修正怪物体格，太瘦的时候使用	200G	商店购买
ローズムーン	人气上升	1000G	商店购买
ライフの实	HP+1	(200G)	探检任务
チカラの实	力量+1	(200G)	街道探检任务
カシコサの实	智慧+1	(200G)	探检任务
メイチュウの实	命中+1	(200G)	密林探检任务
カイヒの实	回避+1	(200G)	雪山探检任务
ジョウブサの实	防御力+1	(200G)	遗迹探索
シッポナー	强化周内回避训练的效果，怪物寿命减少	1000(500)G	商店购买
ツノカクシ	强化周内命中训练的效果，怪物寿命减少	3000(1500)G	商店购买
アカマンゴー	强化周内生命、防御力训练的效果，怪物寿命减少	3000(1500)G	商店购买
ホットローチ	强化周内回避、命中训练的效果，怪物寿命减少	3000(1500)G	商店购买
ロドきなこ	强化周内力量、体力训练的效果，怪物寿命减少	3000(1500)G	商店购买、4月2周的斗技大会优胜奖励品
タツのコウ	强化周内智慧、防御力训练的效果，怪物寿命减少	3000(1500)G	商店购买
白银モモ	延长怪物的寿命	20000(10000)G	四大大会优胜奖励品，行商商人处购买
黄金モモ	延长怪物的寿命	(30000)G	雪山探检任务(取得一次后10年之内无法再次取得)
银のかたまり	换金专用道具	(4000G)	2月3周的斗技大会优胜奖励品
プラチナ	换金专用道具	(10000G)	9月1周的斗技大会优胜奖励品

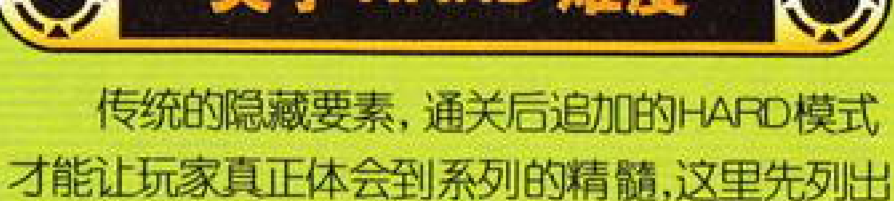
文 RM三人众NSR 编 羽纹 美编 咕噜



NDS 洛克人ZX 降临
ロックマンゼクス アドベント

◆Capcom◆ACT◆2007年7月12日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆无对应周边

《洛克人ZX 降临》发售已经有半月之余，相信大部分玩家都已经顺利通关了。不知道大家有没有去体会通关以后的困难模式呢？由于本作的游戏难度有所下降，困难模式才算得上真正的挑战。玩家们一定要去尝试一下。在上辑中我们给了完全流程攻略，本次带来游戏HARD模式以及隐藏要素的研究，为本游戏的攻略画上完美的句号，下面就让我们开始吧。（PS: HARD模式研究中部分关卡难度不高故而省略流程介绍）



关于HARD难度

传统的隐藏要素，通关后追加的HARD模式才能让玩家真正体会到系列的精髓，这里先列出HARD模式与其他模式的主要区别：

①主角武器的攻击力变弱，以前在中等难度里能够一击消灭的杂兵在HARD难度里也要花费一番工夫。

②敌人的AI以及攻击力进一步提升。

③BOSS的综合能力得到大幅度加强。

④最大HP上限增加、活性金属上限增加的道具无法取得。E能源罐也只能取得在"浮游遗迹"关卡中的那个。

⑤开启传送装置需要的水晶增加到500EC。

⑥活性金属能源的自动恢复速度变慢。

⑦部分关卡的地形稍微有变化。

主角能力相关





格雷

能力比较平均，锁定镭射炮拥有很大范围，能够应付大部分的场面，特别是最终BOSS战会比阿修轻松不少。缺点是四天王的能力除了MODEL・H外其他的都不怎么实用（格雷和四天王的战斗也比阿修轻松）。



阿修

锁定镭射炮的范围和格雷相比小很多，但蓄力的洛克炮可以对墙壁进行几次反射，在有墙壁的BOSS战里很有优势。中后期取得MODEL・ZX后更能显示出真正实力，天翔斩与寒戟钢鲎的时间缓慢能力相配合可以形成威力巨大的连续攻击。阿修最致命的缺点是和最终BOSS的战斗时会因为攻击锁定范围小而处于非常不利的地位。



HARD模式研究

STAGE 1 神秘研究所

BOSS 浮游巨像兵

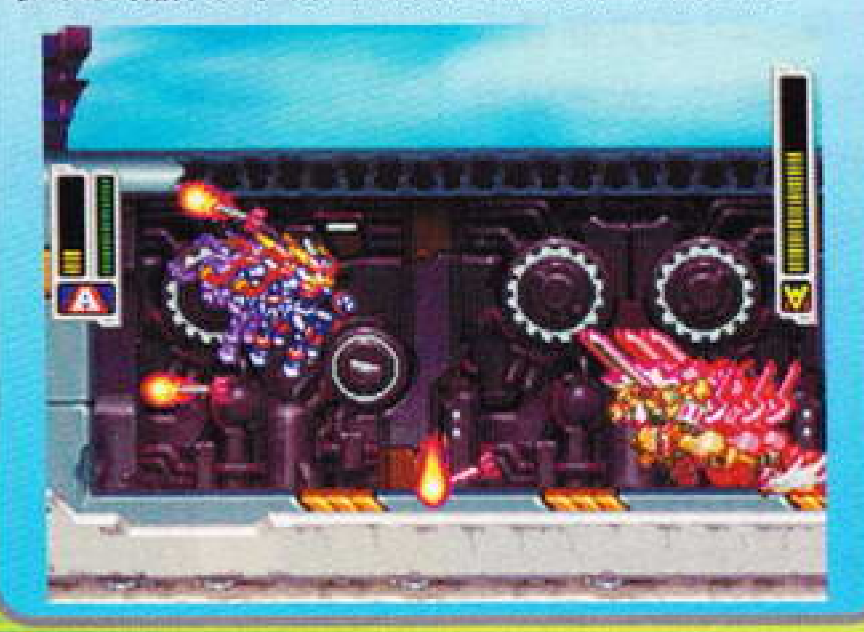
(HARD模式里主要增强部分：激光扫射会波及地面）除了体形巨大外一无是处的BOSS，巨像兵只有三招——激光扫射、拍手和喷火，很容易躲避。当BOSS的两眼发光时会使用激光扫射，HARD模式里这招需要在BOSS正下方跳跃才能够躲避，成功躲避后应快速离开，不然会被紧接而来的子弹击中。巨像兵的其他招式变化不大，掌握好节奏可以轻松胜利。



STAGE 2 运输列车

BOSS 炽刃瞪羚

(HARD模式里主要增强部分：行动速度小幅度提高）炽刃瞪羚算是八个生化机器人中最弱的一个，即使在HARD模式里能力也没有明显的提升，招式空隙都很大，甚至还会主动与主角保持距离。惟一要注意的是HARD模式中炽刃瞪羚使用突进到空中时一般不会接火焰飞踢，因此当BOSS使用突进后应及时拉开距离而不是到其下方躲避。攻击方面采取双武器同时攻击的方式能够轻松胜利。



STAGE 3 深绿塔

流程 中BOSS电气蜘蛛的难度甚至超过了部分BOSS，攻击还是以MODEL · A的双武器同时攻击为主。当蜘蛛合拢双爪产生雷电球时需要根据电球向上移动的路线来决定是否左右移动，伸长四肢旋转攻击的速度有大幅度提高，躲避方式为在其左边利用连续跳跃，中途注意按十字键调整方向，不过幅度不要太大，不然很难回避下次攻击。钻地攻击会有一定的随机性，当BOSS使用这招时需要变换站位来躲避。战斗时如果附近作为立脚点的砖块被蜘蛛的钻地攻击破坏就立刻跳往下层，这样不仅能强制中断掉它的攻击，还能争取到一次进攻机会。区域3的塔外沿需要快速攀墙上行，路途上的敌人不必理会。BOSS房间前的一段路建议一边使用锁定镭射炮一边攀登，可以顺手消灭路上的两台齿轮发射装置。

BOSS 雷火蔷薇

(HARD模式里主要增强部分：EX技镭射炮变为三方向射击）HARD难度中雷火蔷薇的能力提升了不少：对空技方面，雷电飞镖数量增加到五枚、切换藤条时100%会附带雷电。除了常用招式的强化外，当主角站在它的正下方时还会变成花苞落下砸主角。和雷火蔷薇的战斗主要还是利用锁定镭射炮将其锁定后在斜下方的安全地带进行攻击，那里是雷火蔷薇大部分攻击的死角。如果使用的是女主角阿修，利用洛克炮的反射攻击会比锁定镭射炮更加有效。当雷火蔷薇的HP不足50%时候经常会使用EX技镭射炮，此时它能回复一定量的HP，要尽可能地反击。当雷火蔷薇在版边使用这招时，右侧墙壁的最上方是安全地带。在第三条藤条上使用EX技时可以利用踏墙跳跃到雷火蔷薇身后躲避，这时候也是攻击的好时机。



STAGE 4 极寒流冰

流程 路上的敌人尽量不要理会，在区域1前半部分可以选择在水中攻关，更为安全。HARD模式里伪装成冰块的炮台翻转速度会提高。中BOSS深海机械怪的HP低于50%和20%时候会各增加一支触手，利用炽刃瞪羚的火属性攻击可以快速消灭掉触手逼出核心。由于水中有阻力作用，中BOSS放出的干扰道具要在第一时间内消灭。

BOSS 寒戟钢凿

（HARD模式里主要增强部分：战斗中将全程处于高速模式、使用冰针攻击时所发射的冰针数量增加）战斗开始就会发动高速模式的寒戟钢凿实力大增，不过好在除了EX技外，其余招式都能在躲避的同时进行反击，掌握好战斗节奏取胜并不难。BOSS在地面发射的三枚冰针可以采取第一枚小跳躲避、第二枚跳跃高度比第一枚稍微高一点的诱导方式使第三枚冰针的高度正好能够用冲刺回避。对于高空发射的八枚冰针，BOSS的正下方依然是攻击死角，可以在躲避的同时利用锁定镭射炮进行攻击。当BOSS的HP低于50%和10%的时候各会发动一次EX技，HARD难度里全部八枚冰针都有可能进行扩散攻击，这里按从左上发射的顺时针顺序



（逆时针顺序躲避方式相反）讲解大概的躲避方式：开始先站在位置①，等第二枚冰针出现的同时快速跳跃到位置②，下落后站在位置③等待第一轮攻击结束，当第八枚冰针开始回收时再快速冲刺到位置④进行躲避。

STAGE 5 油田

流程 本关流程比较长，敌人的分布也比较密集。路上尽量保持双武器蓄力的状态，没有什么特别的难点。中BOSS沙漠蟒蛇和中等难度区别不大，如果是使用格雷战斗，运用他的锁定范围可以轻松取得胜利。阿修则比较麻烦，需要BOSS的头部落下才能进行有效攻击。之后的一段由藤条组成的通道变身为雷火蔷薇比较容易通过。

BOSS 阿特拉斯

（HARD模式里主要增强部分：子弹速度提高两倍、投抛出的炸弹在碰到墙壁后分散反弹的密度增加）HARD模式里四天王的特点是实力提升很多，但AI似乎没提高多少。阿特拉斯发射的子弹攻击速度变为平时的两倍，如果和以往一样面对面战斗对我方很不利。



笔者建议不断在上下层台阶中切换，这样阿特拉斯只会跟着主角的步调走，等她一来到同一台阶后马上使用洛克炮攻击，命中后及时切换作战平台；如果是使用阿修战斗，可以一边切换台阶一边随意对墙使用洛克炮攻击，利用其反弹的特性不久便能结束战斗。

STAGE 6 联合政府本部

流程 在进入本部大楼后要小心楼梯上出现的大量摩托车骑兵，如果不靠双武器同时蓄力的攻击是无法及时干掉的，可以先让他们通过后再继续前进。区域2只要利用滑板就可以安全到达三贤人所在的区域3。

BOSS 夏纳克

（HARD模式里主要增强部分：EX技暗影分身的分身数量增加至四个）投抛苦无的速度和数量都有所提高，如果使用格雷战斗，可以先到夏纳克的上／下方利用锁定镭射炮攻击，夏纳克使用的巨大忍者镖招术时的攻击死角是它的后上方区域。阿修可以用洛克炮反弹的优势来战斗。当BOSS的HP低于50%后会使用EX技暗影分身，只要快速利用锁定镭射炮攻击到真身就能强制解除。



在四个分身的情况下躲避的空间很小，优先攻击下面的两个分身，上空两个分身的苦无命中率不高，产生的威胁不大。

Cheak point

现在可以自由地在四个关卡中选择一关进行攻关，笔者建议先通过“高速公路”取得MODEL·L的能力，因为HARD模式里不小心受伤很难通过消灭杂兵得到回复药。而MODEL·L的光束剑能够通过劈开大型的水晶、活性金属的途径取得HP回复药，对于关卡难度和BOSS而言，高速公路的赛提斯比浮游遗迹的赫利欧斯要简单（赫利欧斯同样拥有光束剑）。

STAGE 7 高速公路

流程 关卡中的监控装置非常敏感，只要角色使用冲刺就会产生感应并缠饶角色一段时间，在防御低的HARD难度中往往被缠上就足以致命。如果实在无法对付，可以不使用冲刺慢慢前进。区域2里会遇到中BOSS轰炸机，使用MODEL·F一直向空中射击很快就能干掉。区域3中由于敌人分布较松散，可以使用MODEL·P一边冲刺一边发射苦无攻关，注意如果使用这个方法就一定要加速，不然会被大量的监控装置追上活活缠死。第二个中BOSS依旧使用MODEL·F形态战斗，利用蓄力的挥拳（一段蓄力就可以挥拳，不仅不会消耗活性金属能源同时也有和二段蓄力相同的破坏效果）可以把蓝色的球体砸向BOSS本体使其受到伤害，也可以直接利用这招破坏BOSS的防护罩攻击本体。

BOSS 赛提斯

（HARD模式里主要增强部分：蓄力技效果提高、EX技冰雪天地落下的冰块数量增加）赛提斯的行动相当有规律，只要配合赛提斯的行动规律进行反击，几回合就能结束战斗。和他战斗切记一定要把战场控制在左右侧的柱子处，中间柱子会因为高度问题而不方便躲避。赛提斯一共有四招，从版边以蓄力状态出现时，与格雷战斗是释放出冰龙，可以在跳跃到中间柱子上引诱冰龙的同时对赛提斯进行反击；



与阿修战斗使用的冰霰弹可以在中间柱子上通过双武器蓄力进行反击。当赛提斯快速俯冲到主角旁边是要使用回旋斩，在跳跃躲避的同时也可以进行反击。BOSS出现在中间柱子上方就会释放剑气攻击，躲避方式和回避俯冲回旋斩类似，要注意别跳地太高，不然下落时容易被俯冲离开的赛提斯碰到。当赛提斯下降到比释放冰龙或使用冰霰弹的高度还要低时则是召唤出冰雪制造机使用EX技冰雪天地，可以攻击一次后跑到对面的柱子上，接下来把落下的冰块打掉就能避免受伤。

Cheak point

浮游遗迹在HARD模式下场景中产生的风力有所改变，为了容易通过，笔者建议先去控制中心取得炎巢蜂王的能力。

STAGE 8 控制中心

流程 开始一段路并没有难点，使用MODEL·L的高威力光束剑能应付大部分敌人。之后区域1中会有两条路给玩家选择，上方的道路由于在HARD模式里没有增加HP最大值的道具，敌人的数量和攻击速度也有增加而显得不可取，还是进入下方的房间搭乘电梯更为安全。中BOSS利用MODEL·A来战斗比较容易。如果是使用格雷战斗，站在第三层台阶利用锁定镭射炮可以一次性同时攻击五个核心，很快便能把它打成废铁；而阿修就比较麻烦，需要靠自己去逐步锁定所有核心后再进行攻击。

BOSS 炎巢蜂王

（HARD模式里主要增强部分：全部招式的攻击速度提升）一直悬浮在空中的BOSS不适合用枪攻击，因此本战建议使用MODEL·L战斗。利用MODEL·L的光束剑可以在一次跳跃中对蜂巢造成两次高伤害。



BOSS释放的导弹和黄蜂均可一击破坏掉，岩浆喷射则会根据主角的位置进行攻击，站在喷射中心点旁约1厘米远的位置是很安全的。激光的速度虽然变快，但躲避方式和以前没有什么变化，等下方的激光攻击结束后躲到版边，并利用跳跃躲避第三道激光。蜂巢破坏后的BOSS速度会变快很多，利用MODEL·L的光束剑对上方也有攻击判定这个特点可以在躲在BOSS正下方的攻击死角里进行攻击。

STAGE 9 浮游遗迹

流程 HARD难度下区域2开始会增加强风，风压会加强到甚至令角色无法向前行走的地步。如果之前取得了炎巢蜂王的能力，不断利用龙卷风到达高空后使用无限跳能轻松通过。



BOSS 赫利欧斯

(HARD模式里主要增强部分：三连斩的后两次斩击都带有剑气、蓄力所需要的时间缩短）四天王中实力最强的一个，HARD难度中攻击速度加快了不少。与主角距离超过半个版面的时候会使用三连斩或者蓄力旋风，注意三连斩的后两次斩击都带有剑气，需要利用原地的冲刺跳跃躲避。蓄力旋风的躲避方式没有变化，需要看准时机利用冲刺或冲刺跳躲过。当赫利欧斯的HP少于50%的时候会使用EX技旋转雷电，当一边的雷电将要低于自己的高度时往较高的一处冲刺就可以躲避掉。赫利欧斯使用这招时处于无防备状态，可以利用锁定镭射炮尽情地攻击。和赫利欧斯战斗因为没有墙壁和平台可以利用，比较考验玩家实力。

STAGE 10 垃圾处理场

流程 关卡的难度不大，但是由于机关众多使得攻关过程比较麻烦。区域1中有很多下陷类地形，使用MODEL・H的空中冲刺对攻关帮助很大。区域2开始会出现大量下落的垃圾，在HARD难度中垃圾的下落速度会加快，需要利用寒载钢鲨的时间缓慢能力降低垃圾的下落速度才能安全通过（之后的悬浮机关也要利用到这个能力）。

BOSS 乐神兀鹫

(HARD模式里主要增强部分：噪音干扰能使十字键的作用反向并不能使用冲刺、释放的杂兵移动速度加快）乐神兀鹫是一个相当烦人的BOSS，大部分时间会悬浮在空中，建议使用MODEL・L战斗。平时尽量紧跟着BOSS，这样不仅可以进行攻击，也能观察它的大部分攻击手段。乐神兀鹫常用的招式有制造杂兵和噪音攻击，杂兵由于HP的增加需要攻击三次才能完全消灭，可以故意留下一个杂兵，只要不将其破坏，BOSS就暂时不会再制造。BOSS在版面的一端长时间弹奏吉他会产生出垃圾在版面中扩散，躲在另一版边的低平台处可以躲避掉。在BOSS的HP低于50%后会使用噪音攻击，不管三个骷髅音箱是否有被破坏都会在另一边出现噪音干扰，被命中后不仅无法攻击，十字键功能也会因为完全反向而无法使用冲刺。



STAGE 11 采石场

流程 开始会有一段黑暗区域，由于MODEL・P的攻击力在HARD模式中严重下降所以不太推荐，如果对版面熟悉的话可以用其他形态快速通过此区域。被压路机追赶的那段道路可以使用MODEL・F双手蓄力快速通过。中BOSS是电气蜘蛛强化版，由于战斗场景有墙壁可以攀登，对于躲避攻击有不少帮助，多利用MODEL・ZX的空圆斩可以快速解决。

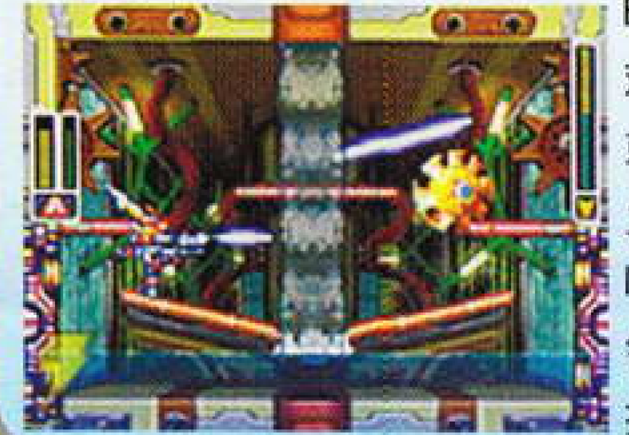
BOSS MODEL・ZX

(HARD模式里主要增强部分：EX技能力提升）ZX的战斗方式和以往一样，还是一直追着主角打。这里强烈推荐一个战术：先攀在一边墙的最上方，BOSS也会紧随着攀登墙壁，这时候跳跃到远处后，BOSS就会在墙上使用洛克炮攻击，这时BOSS只要受到两次蓄力攻击就会发生硬直。如此反复则可轻松实现无伤过关。

STAGE 12 神秘研究所

BOSS 电殛刺猬

(HARD模式里主要增强部分：冲刺攻击碰到墙壁会进行反弹、扇型雷球的数量增加、召唤的小老鼠数量增加到八只）相对于其他BOSS，HARD难度下电殛刺猬行动极为迅速。利用MODEL・A的锁定镭射炮把BOSS锁定



后在安全位置进行攻击是基本战术。BOSS的冲刺会左右反复几个来回，这时候也是很好的攻击时机，不要错过。BOSS的HP少于50%后会召唤八只出小老鼠对玩家进行干扰，要用双武器蓄力快速消灭掉，不然躲避的空间会变的十分狭小。

其实打电殛刺猬还有一个十分邪恶的打法。由于它大部分时间都在下面滚，那么我们就在墙上，等它滚完了立即下去放枪，放完后继续通过墙爬到上面的平台，如此反复……它如果在下面放电球，只要爬墙爬到顶就行。召唤老鼠则将上面的四只先灭了，下面的让它们自爆。一旦电殛刺猬跳上了中间的平台，就到另外一边等它下去了继续重复上述过程……

STAGE 13 バイオラボ

BOSS 冻牙巨鳄

(HARD模式里主要增强部分：HP全满的状态下突进时就会发射冰弹、经常性的向前方跳跃）这位大叔在HARD模式里实力增强不少，特别是战斗一开始会有很大几率向前跳跃，相信此招式成为了很多人的噩梦。和中等难度不同，笔者建议战斗开始后马上使用MODEL・F的蓄力攻击把脚下的冰块砸碎，这样能够取得更多的躲避空间。平时使用炽刃瞪羚的普通攻击可以破解齿轮、突进冰弹、冰块等大部分招式，BOSS向前跳跃时马上切换成MODEL・ZX，乘BOSS还没转身的时候利用空圆舞可以造成不小伤害。如果时间足够，阿修能够使用天翔斩接空圆舞的方式进行更大威力的追打。

STAGE 14 森林神社

流程 本关的流程很长，多利用MODEL・H的冲刺能力可以省去不少路程，在区域3中有两条道路可以选择，建议走右边的针刺地带，不仅敌人少，也能节约不少时间。和关底BOSS森林管理系统的战斗难度提升不大，加强的只有树叶飞弹一个招式，如果使用MODEL・H的空中冲刺躲避不了，那么可以使用炎巢蜂王的无限跳跃进行躲避。

BOSS 双子狛犬

(HARD模式里主要增强部分：两只狗会各自采取不同行动方式）双子狛犬在中等难度下就比其他BOSS强，在HARD模式下则更具有威胁性。两只狗会采取不同的行动方式对玩家进行攻击，但版面上方的攻击死角还是存在的，有耐心的玩家可以利用雷火蔷薇的能力在藤条上进行战斗，不过效率会比较低。笔者推荐看准时机使用寒戟钢鲎，在双子狛犬行动力下降的时间里利用MODEL・ZX对其中一只进行集中攻击，破坏一只后不仅可以避免双子狛犬使用EX技，同时也能使战斗的难度降低很多。



STAGE 15 海底火山

流程 在HARD难度里火山喷出的熔岩数量增加很多，这里是MODEL・L的天下，一路利用他在水中阻力无效的特性会使攻关轻松很多。尽量不要理会路上的杂兵，快速冲刺通过此区域。到达研究所内部后会有左右两条道路供玩家选择，左边的道路敌人分布比较密集但没有即死地形，右边则是很多针刺形成的即死地带。

BOSS 普罗米修斯＆潘多拉

普罗米修斯＆潘多拉两人的实力并没有明显提高，战斗依旧推荐MODEL・ZX，在两人出现的瞬间可以使用空圆舞攻击。普罗米修斯的地狱火焰推进速度有所提升，使用MODEL・P的苦无连发可以快速打消掉。最佳的攻击时机是普罗米修斯出现在地面后释放暗影剑以及潘多拉出现在版面中间左右漂浮，此时有很长一段时间两人同时出现在版面中。可以使用寒戟钢鲎的能力减慢两人的行动速度并对他们分别进行追打，通常追打完一人，另一人的无敌时间正好消失，可以进行再次追打。运气好的时候甚至可以消耗掉一排半以上的HP。

STAGE 16 终极战舰

流程 开头流程还是传统的BOSS复活战，前面已经说过大致打法，而且现在拥有所有的能力，相对战斗会轻松不少。通往最终BOSS

的路在HARD难度中变化很大，如果实在过不去的玩家可以使用乐神几鹫配合炎巢蜂王的能力慢慢推进，不过由于能量消耗很大，整个过程会相当耗费时间。

最终BOSS第一形态

（HARD模式里主要增强部分：黑洞所喷出的能源弹比普通模式多了一个）HARD模式和普通模式的进攻差不多，只是黑洞放出的能源弹多了一个，不过黑洞的正下方仍然是它攻击的死角。当三个头分离准备发射电球时推荐先到左边观察，了解电球发射的方向有助于躲避。处在版面中间位置可以比较轻松地跳过它的导弹并且进行反击。强烈推荐使用P的苦无进行快速的连续攻击。

最终BOSS第二形态

（HARD模式里主要增强部分：雷电锁定攻击的最后一击是瞬间放出四道雷电）大体上来说进攻方式差不多，雷电攻击的最后四道雷电由于要先锁定，可以乘机对BOSS的防护罩放几枪，将三道雷电的位置尽量靠近。在BOSS第三次锁定一结束就往边上逃，这样既能保证不伤血，又能保证攻击到他。防护罩消失后BOSS如果在版边使用巨剑时宁可不打它也要与其保持一定距离。在上辑的攻略中漏掉了以下几招：

A：从天上砸下来大块防护罩碎片拼合成的重锤，地上相隔一定距离会喷出火焰——距离落点不要太远，等重锤快落地的时候跳起，否则会有一段硬直时间。

B：防护罩碎片上下集中——先到版边，等待时机成熟了冲刺过去。

C：和防护罩碎片一起到版面后方，释放两条光线从两边朝中间进行夹击——利用H的空中向上冲刺越过。

HARD难度通关后的隐藏剧情

在世界联合政府本部，米海尔面对托马斯意味深长地说道："阿尔巴特，那家伙，果然也不能操控MODEL·V的力量啊。"

"难道，你早就会料到这种结局吗。"托马斯惊讶地说着。

"哼哼，能操控MODEL·V的，也只有我啊，阿尔巴特只不过先得到了那力量而已，不过被失败作杀死，还是意外啊。"

"什么？"托马斯吃惊地望着米海尔。

"出来吧，各位，也该让这位联合政府的最高权利者看看这个世界的不真实了。"随着米海尔的命令，四天王出现在他的身后。

米海尔望着托马斯，意味深长的说着："阿尔巴特有一句话是正确的，这个世界不得不重头来过啊……"

关于这段剧情的理解：不用说，真正的幕后首脑不是阿尔巴特而是米海尔，Capcom也为下一作的剧情埋下了重重的伏笔。四天王还活在世界上，而MODEL·V也不会被完全毁灭，可以肯定续作里米海尔不是最终BOSS就是成为某个阴谋家的牺牲品。而联合政府另一首脑托马斯，估计不死也失踪了……





全隐藏任务介绍

任务编号	任务领取地点&完成方式	取得的奖励
1	和基地3区背孩子的父亲对话，去森林神社2区拿花，得到后找委托人对话。	取得100EC和B类道具，作用是令光束剑可以抵消敌人发射的子弹
2	和基地1区00房间内的人对话，交出一定的EC（从100到500）。	离开房间再进入后会挖开一部分区域
3	和基地1区00房间内的人对话，去地下矿场1区寻找传说中的鹤嘴镐，得到后找委托人对话。	挖开最后一部分区域
4	和地下矿场1区左上的人对话，交200EC给他。	在1区和3区之间挖一条近路
5	与基地2区高处隐藏平台的小孩说话得到英雄徽章，之后和基地2区的レイ、ティナ这两人对话后再找委托人对话完成任务。	取得磁盘O04
6	与基地1区00房间内的人对话，到基地1区左边篮球架边上拿到设计图后回去交差。	得到200EC，此后可以从此人处花500EC购买到一个一次性E罐

任务编号	任务领取地点 & 完成方式	取得的奖励
7	与00室最后一个房间内的人对话，拿到1000EC费用后到列车3区能补充E罐能源的房间内买东西，买到后回去交差。	得到100EC
8	（完成第7个任务后出现）与00室最后一个房间的人对话，到控制中心3区与里面的研究员对话后返回。	得到300EC
9	（完成第7个任务后出现）与00室最后一个房间的人对话，到本部1区第二个大房间内拿中部的“不健康的树”（关系到A类道具。拿其他树也行，但是只得到EC，越靠后的越值钱）回去交差。	得到400EC（之后拿100EC到列车3区能补充E罐能源的房间内买水桶，进入水中水桶则自动装满 水。给树浇水两次调查得到小果实，作用是回复HP8格。）
10	与基地1区00房间顶上的人对话，到左边进入小游戏，需要在一分钟内保护箱子不被敌人损坏。	保护好一个箱子得到100EC
11	帮2区中BOSS战后上方小孩的把空中的精灵抓下来。	得到100EC
12	与酒馆BOSS对话，到深绿塔1区左边的顶部摘取青苹果，拿到后回酒馆交差。	得到200EC
13	与酒馆内最里面的人对话，到高速公路4区右上角的房间内打快速飞过的杂兵掉落项链，回收后拿去交差。	得到100EC
14	与00房间门口的人对话，到控制中心3区顶部都是灰尘的房间找到鸟型照相机，拿到后回去交差。	得到300EC
15	（完成上一个任务后出现）与02房间门口的护士对话，进入基地3区的绿门，用炎巢蜂王抬起左边的鸟笼得到鸟型摄像机后回去交差。	得到200EC
16	与基地2区背个包的人对话，和基地3区的胖子对话后到先前拿蛋糕的冰箱内拿布丁给他，得到列车模型后回去交差。	得到200EC
17	在油田2区与下方道路门内的人对话，使用P形态攀到最高处拿到扳手后下来交差。	得到B类道具，作用是下陷地形无效
18	与基地00房间内第二个门中的人对话，到油田1区右下角的固定地点安放发信机，回去交差。	得到B类道具，作用是得到下滑减慢
19	与基地3区绿门旁的人对话，到列车3区能补充E罐能源的房间中买第二本漫画后回去交差。	得到B类道具，作用是在冰上能够防滑
20	与列车3区列车前的小女孩对话，到联合政府本部2区右上方变成炎巢蜂王拿缸灭火，然后回去交差。	得到B类道具，作用是站在地面上不受风力影响。
21	与列车3区列车内的人对话，将得到的包拿给基地2区域一个拿着书的人，得到磁盘后回去交差。	得到磁盘C02
22	与森林神社3区一瀑布后门中的人对话，先到里面的房间消灭魔物，再回来对话，接下来到各地消灭50只门中的那种魔物。油田2区下面路线5只，上面路线5只，要用到双子 犬的分身攻击；高速公路1区路下方4只，其中左边3只，右边1只，上面的高台6只，使用炎巢蜂王飞上去；垃圾场2区老人所在房间门口有10只；联合政府本部1区出口左上的门里有10只；浮游遗迹3区右边的上方和下方处有需要用冻牙巨鳄咬掉的砖块里面有10只，先使用寒戟钢鲨时间缓慢的能力，让P吊在下面缓慢通过刺，算准时间后跳上平台变成冻牙巨鳄咬开砖块进入。	B类道具，作用是无敌时间加长
23	与高速公路3区的バート对话，交出400EC。	修理先前被中BOSS破坏的道路（之后可以在此进行比赛）
24	与垃圾场2区的老人对话，在垃圾场内寻找三个古代道具。	得到加速器（小游戏用）
25	女主角阿修特定任务，到油田1区与用炎巢蜂王拉起来的门中的人对话，到极寒流冰3区利用冻牙巨鳄能力打开道路，破坏掉最后一个装置后到BOSS房间上方的房间内与人对话。	得到200EC

全道具取得条件 & 效果公开

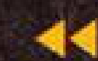
A类道具

道具名称	取得方式	道具效果
橘子	到列车1区找女售货员对话取得。	HP回复 4格
一次性E能源罐	见隐藏任务6，需要花费500EC购买。	HP全回复
蛋糕	完成隐藏任务6后在冰箱里取得。	HP回复 8格
小果实	完成隐藏任务9后使用水桶给树浇水得到。	HP回复 8格
千年糖果	到NDS系统设置里将月份调到11月，之后进入油田3区1F的房间内随机刷出。	HP回复 5格
糖果	到NDS系统设置里将月份调到12月，在油田3区1F的房间内能随机刷出谜之礼物，把礼物送给基地2区高处隐藏平台上的小孩得到。	HP回复 4格

A类道具		
道具名称	取得方式	道具效果
面包	到NDS系统设置里将月份调到12月，在油田3区1F的房间内能随机刷出谜之礼物，把礼物送给基地2区由父亲背着的女孩得到。	HP回复6格
赏月团子	到NDS系统设置里将月份调到9月，在油田3区1F的房间内随机刷出。	HP回复5格
西瓜	到NDS系统设置里将月份调到8月，在油田3区1F的房间内随机刷出。	HP回复5格
苹果	到NDS系统设置里将月份调到7月，在油田3区1F的房间内随机刷出许愿卡，将此卡交给基地04房间内管传送机的研究员或00房间内的女博士后得到。	HP回复8格
赏花团子	到NDS系统设置里将月份调到4月，在油田3区1F的房间内随机刷出。	HP回复5格
压岁钱	到NDS系统设置里将月份调到1月，在油田3区1F的房间内随机刷出。	随机得到一定量的EC

B类道具		
道具名称	取得方式	道具效果
ライト	完成隐藏任务17。	角色不受下陷类地形的影响
フロッグ	完成隐藏任务18。	角色攀墙时的下滑速度减慢
アブソーバ	进入基地3区的绿门后和里面的猎人对话购买	受伤时候产生的硬直时间减少
イレイス	完成隐藏任务1。	使用光束剑攻击可以打消敌人发射的子弹
スパイク・ウィンド	完成隐藏任务20。	角色不受风压的影响
スパイク・アイス	完成隐藏任务19。	行走在冰面上不会打滑
エクステント	完成隐藏任务22。	受伤时产生的无敌时间加长
足球	到NDS系统设置里将月份调到6月，在油田3区1F的房间内随机刷出。	双子狛犬踢出的飞镖变成足球
武士兜	到NDS系统设置里将月份调到5月，在油田3区1F的房间内随机刷出。	变身成男性角色时候攻击力+1
魔法南瓜	到NDS系统设置里将月份调到10月，在油田3区1F的房间内随机刷出。	属性攻击造成的特殊状态持续时间延长
恶魔炮	到NDS系统设置里将月份调到2月，在油田3区1F的房间内随机刷出。	Model A、ZX的BB弹攻击力+1
人偶	到NDS系统设置里将月份调到3月，在油田3区1F的房间内随机刷出。	变身成女性角色时候攻击力+1

全磁盘获取资料一览



磁盘编号	区域	注释
B01	ゆでん4区	BOSS战后救人的房间内
B02	ウロボロス3区	路上，很明显的位置
B03	ウロボロス3区	B02磁盘后的不远处。变身成蜜蜂飞上去
B04	タキのイセキ1区	利用双犬的分身取得
B05	コントロールセンター4区	BOSS战后的房间
B06	ハンターキャンプ1区	00号房间的屋顶
B07	ごつかんの流冰4区	BOSS战后的房间
B08	スクタップおき场4区	BOSS战后的房间
B09	レギオンズ本部1区	黑房间的左上角
B10	ゆそう列车2区	第二关的火车上，在后面一个BOSS门的上方
B11	なぞの研究所4区	BOSS战后的房间
B12	ハイウェイ4区	打完BOSS后的右下角
B13	バイオラボ4区	BOSS战后的房间
B14	なぞの研究所4区	在右上方E罐所在房间的门口（先将所有电池打进电池仓）
B15	なぞの研究所3区	一路过去就能看到
B16	ふゆうイセキ4区	BOSS战后的房间
B17	さいせき场2区	BOSS战后的房间
B18	しんりょくタワー4区	BOSS战后的房间
E01	タキのイセキ3区	拿到E30后，继续往下走，从右边离开，接下来往右边走，路上的两个门别理它。下一个场景的石头是可以用枪打掉的，MODEL·A的BB弹就行。打完之后变成水母，算准时间冲刺过去。之后的三根钉子只要用L就能比较轻松地通过。再过后一点的钉子需要用水母的时间减慢来通过，磁盘就在下面。回去的路在右边，同样需要用到水母的时间减慢。

磁盘编号	区域	注释
E02	ふゆうイセキ2区	利用H的空中冲刺进去
E03	さいせき场3区	一路过去就能看到
E04	バイオラボ2区	先用蜜蜂将两个档住下面路的障碍物拉起来，再从下面进入得到
E05	タキのイセキ1区	左边门的上方
E06	コントロールセンター2区	一路过去就能看到
E07	ハイウェイ1区	通向2区门前的水下
E08	ゆでん1区	中前部分用H跳上去
E09	レギオンズ本部2区	拿E罐建筑的右边有个红色的“电梯”，上去后跳到滑板上，直接到磁盘所在地
E10	ゆでん3区	3F里面的一个房间
E11	バイオラボ2区	在一处需要利用蜜蜂拉起的坑道，从外面可以看到2颗小型水晶的地方。从该地进去是一条单路线，很容易发现
E12	なぞの研究所3区	拿E罐的房间门口
E13	レギオンズ本部1区	BOSS门前左上角处
E14	バイオラボ2区	一路过去就能看到
E15	しんりょくタワー3区	沿着踩踏时会断裂的柱子右方跳上去即可取得（推荐有P或L的时候去）
E16	しんりょくタワー1区	沿着外围的藤条爬上去
E17	ふゆうイセキ1区	上方的平台上，变身成蔷薇爬上去
E18	スクタップおき场1区	一开始的分支往上走，有个门。磁盘就在里面
E19	ゆでん2区	装备轻浮身体芯片后变身成刺猬滚过去
E20	スクタップおき场3区	第一个场景的左上方
E21	ごつかんの流冰2区	打完中BOSS后往上，抓冰飞蛾的右边，用刺猬钻进去拿
E22	ごつかんの流冰1区	从下面近距离跳起打死杂鱼后落下，接住即可
E23	バイオラボ4区	从最上面开始往下滚，顺序是右右右左左右左
E24	ゆでん3区	发电室中
E25	ごつかんの流冰1区	在旁边有冰的一个平台上，从后面往左跳
E26	コントロールセンター2区	一路过去就能看到
E27	バイオラボ1区	水中。在水槽靠左边的位置
E28	ゆでん2区	一开始先用F从裂缝处跳下去，在通往上层的门旁边用双犬的分身拿
E29	しんりょくタワー1区	一路往上你能看到一个门，在门里面
E30	タキのイセキ3区	使用秃鹰飞过去砸石头
E31	ふゆうイセキ3区	刺中央，用H空中冲刺进去
E32	しんりょくタワー3区	打倒蜘蛛后往上爬，跳起来将钉板打开后就掉下来了
E33	コントロールセンター1区	一路走过去就能看见，爬进去拿
E34	しんりょくタワー1区	打倒BOSS经过传送，往右边传送点的路上
E35	さいせき场3区	被压路机追赶的路上
E36	ふゆうイセキ1区	比较靠下的位置，变成蜜蜂飞过去
E37	ゆそう列车3区	传送带上方，将板拆了爬上去
E38	レギオンズ本部2区	坐滑板撞破第一块玻璃后下来，从另一端出来沿着左边滑下去
E39	スクタップおき场2区	三个连着房间中的第一个
E40	コントロールセンター3区	途中的一个门里面
E41	バイオラボ1区	水下，需要变身刺猬进去
E42	レギオンズ本部2区	第一次坐滑板处往下滑，通过下面的平台爬到右边建筑物的上方
E43	レギオンズ本部4区	一路走过去就能看见
E44	ゆそう列车3区	用鳄鱼咬开障碍物
E45	さいせき场3区	在刺上面，沿着墙滑到刚好拿到磁盘的位置后立刻往上攀
E46	タキのイセキ2区	在2区左上方刺地形的内部，先用P开路
E47	タキのイセキ3区	刚进入的门旁边的瀑布边
E48	レギオンズ本部4区	一路走过去就能看见
E49	ハイウェイ1区	在下面，先打开开关，在左边用双犬的分身拿
E50	スクタップおき场3区	几个通过开关移动的平台中央，用H飞上去，再使用双狗取得
M01	ハイウェイ2区	第二个平台上
M02	コントロールセンター2区	一路过去就能看到
M03	タキのイセキ4区	中BOSS战后的保存点旁边
M04	レギオンズ本部2区	打倒那只巨大昆虫后落下来的地方
M05	さいせき场1区	过关后到1区左上进门，交钱后出去再进来，深入得到
M06	ハイウェイ3区	中BOSS战后的路上
M07	ごつかんの流冰2区	变身成寒戟钢鲨将刺顶上去之后前进一些得到
M08	しんりょくタワー3区	打倒蜘蛛后的门外（最上层）
M09	さいせき场4区	一路过去就能看的到
M10	ゆでん2区	打倒中BOSS后门的上方
O01	ゆでん4区	打BOSS的房间中
O02	ゆそう列车3区	车中的人给你一个包，交给猎人基地2区的某人换到一个磁盘道具，交给3区刚才那人即可

磁盘编号	区域	注释
003	レギオンズ本部3区	传送点的房间里
004	ハンターキャンプ2区	先与高处的一个小孩说话，可得到英雄徽章。与本区内所有人对话一次后再找小孩说话就能得到
005	ハンターキャンプ2区	从左边的墙上攀上去
006	ハンターキャンプ3区	其中的一个房间内，使用A的GIGA ATTACK（按A发动）
007	ゆそう列车3区	可以传送回基地的房间内


迷你游戏介绍


エナジーコンバーターA

与基地2区域右上红门旁边的人对话后开启。游戏方式和《俄罗斯方块》类似，通过横向移动尖头向下的水晶使尖头向上的同色水晶处于同一直线上，这两个水晶之间所有水晶会被全部消去。如果水晶中间有铁块，则会形成阻挡。消去铁块的方法是利用铁块进行相互抵消。



サバイバルロード

男女主角通关后出现的BOSS RUSH模式（需要EASY难度以上）。这个小游戏是以初始16格HP加上两个E能源罐挑战中等难度的全BOSS，按顺序依次是炽刃瞪羚、寒戟钢鲨、雷火蔷薇、乐神兀鹫、炎巢蜂王、冻牙巨鳄、电殛刺猬、双子狛犬、阿特拉斯（F）、夏纳克（P）、赛提斯（L）、赫利欧斯（H）、梵或艾尔（ZX）、普罗米修斯和潘多拉、阿尔巴特（第二形态），由于是连续的15战，因此难度还是比较高。

シングルマッチ

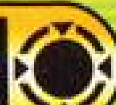
通过サバイバルロード后出现。这个小游戏是直接挑战BOSS RUSH里出现的15个BOSS中的任意一个，可以随意选择难度（根据你所选择存档的难度）来挑战，适合玩家用来研究BOSS战的攻略技巧。

クイズアドベント

任意主角任意难度通关后开启。这个小游戏分为三部分，第一部分是从上屏慢慢张开的部分通过观察来猜测15个BOSS的外形。在剩余13次的时候进入第二部分，此时屏障完全打开，BOSS的外形瞬间闪现。在剩余6次的时候进入第三部分，是由放大的BOSS逐渐缩小来猜测形态。

ロックマンa

任意难度通关后得到的FC版《洛克人》风格的小游戏。EASY难度通关得到的只有一个关卡，中等难度通关得到两个关卡，HARD难度通关得到三个关卡。三个关卡的BOSS都一样，只是地形和招式各有不同。

游戏流程中可以进行的小游戏


1、在基地3区右上方有一个士兵，说话后进入旁边的门可以打杂兵，1分钟内打100个以上能得到EC。

2、高速公路3区有一个士兵，他会叫你拿一定量的钱修路。修好了之后可以在这玩赛车小游戏。第一场很容易取得胜利。第二场路上有能让车子减速的火焰。第三场需要利用任务24完成后取得的加速器才可获得胜利。胜利后得到一枚徽章。之后还可以进行比赛，胜利得到EC，失败则回收徽章。

关于68辑攻略中的几个错误更正

在68辑的攻略中由于笔者的不细心而产生了几个错误和疏漏，在此发布更正信息，并为由于我们的疏忽给各位读者带来不便而道歉：

1.由于在中等难度里普罗米修斯的招式A“地狱火焰”威胁不大，当尝试过HARD后才发现用MODEL·P打消火焰的方式比MODEL·F更加保险。

2.乐神兀鹫的蓄力攻击是利用吉他攻击而不是短距离升龙拳。

3.赫利欧斯的攻击招式遗漏EX技、最终BOSS第二形态的招式遗漏了三招，本文中已经进行了补充。



秘技

NDS 时空王牌

美版 | 游戏原名 Time Ace

◆星之战机

顺利完成一遍游戏后便能开启火力强大但速度缓慢的星之战机。

NDS 模拟城市DS

美版 | 游戏原名 SimCity DS

◆标志性建筑的开启密码

在游戏主菜单中，选择“博物馆(Museum)”选项，然后再选择“里程碑收集(Landmark Collection)”选项，接着输入各种密码便能开启相应的具有里程碑性质的建筑。

标志性建筑	密码
大教堂(英国)	kipling
凯旋门(法国)	gaugin
园顶屋(日本)	kawabata
大本钟(英国)	orwell
城堡(任天堂)	hanafuda
勃兰登堡门(德国)	gropius
柯伊特塔(美国)	kerouac
巴黎古监狱(法国)	rodin
镰仓大佛(日本)	mishima
江户城(日本)	shonagon
埃菲尔铁塔(法国)	camus
西部之门(美国)	twain
中央车站(美国)	f.scott
大金字塔(埃及)	mahfouz
圣索菲亚教堂(土尔其)	ataturk
赫尔辛基大教堂(芬兰)	kivi
姬路城(日本)	hokusai
荷尔斯藤门(德国)	durer
独立会堂(美国)	mlkingjr
杰斐逊纪念堂(美国)	thompson
国民大会(日本)	soseki
葛瑞费斯公园(美国)	hemingway
林肯纪念堂(美国)	melville
利物大厦(英国)	dickens
墨尔本板球场(澳大利亚)	damemelba
都市大教堂(英国)	austen
莫埃斯像(智利)	allende
富士山(日本)	hiroshige
天鹅城堡(德国)	beethoven
第戎圣母院(法国)	hugo
艺术宫(美国)	bunche
马德里皇宫(西班牙)	cervantes
巴黎歌剧院(法国)	daumier
帕特农神庙(希腊)	callas
亚历山大灯塔(埃及)	zewail
九世王御苑(泰国)	phu
国会大厦(德国)	goethe
圣家赎罪堂(西班牙)	dali
首里城(日本)	basho
史密森尼博物院(美国)	pauling
斯芬克司(埃及)	haykal
圣保罗大教堂(英国)	defoe
圣巴索教堂(俄罗斯)	tolstoy
圣史蒂芬教堂(澳大利亚)	mozart
自由女神像(美国)	pollack
斯德哥尔摩宫殿(瑞典)	bergman
悉尼歌剧院(澳大利亚)	bradman
泰姬陵(印度)	tagore
伦敦塔(英国)	maugham
特拉法加广场(英国)	joyce
联合国大厦(联合国)	amnesty
国会山(美国)	poe
华盛顿纪念碑(美国)	capote
威斯敏斯特教堂(英国)	greene
白宫(美国)	steinbeck

PSP PlayStation Portable

龙珠Z 真武道会2

美版 游戏原名 Dragon Ball Z: Shin Budokai 2

◆Loading时也能玩

本作与前作一样，在进入游戏前的Loading画面内也有迷你游戏来供你打发时间。按方向键或×、○、△、□就会听到各种不同的攻击音效。另外用L或R配合滑杆向相应方向移动，每连续移动8次（以左上方次数为准。失手了会重新计算。）会出现“界王”LOGO。16次后会变成“悟”，24次后会变成“魔”。不过在这么短的时间内移动24次有点困难，相信很多人都在变成“界王”后就已经进入下一个画面了。这里有一个方法，就是在进入Loading画面时把UMD弹出（玩正版UDM或用UMD引导的都行，用免UMD的可以把记忆棒拔出来。）这时Loading画面会一直保持到你把UMD重新插入PSP时才会进入下一个画面。“悟”或“魔”的标志就能轻松看到了，当然还是要有节奏地把移动次数提上去才是正道啊。

提供——上海混混

NDS Nintendo DS

彩虹岛 革命

美版 游戏原名 Rainbow Islands Revolution

◆3个隐藏世界和隐藏角色开启方法

在故事模式中，首先需要收集全所有的7个宝石，方法是：当你在每个世界中击败BOSS后，便会出现一颗巨大的宝石。在正常世界中收集全这些巨大的宝石后就能出现隐藏的3个世界。以下是如何开始隐藏人物的方法。

角色	方法
Mike	完成所有10个世界并得到所有宝石
Violet	使用Mike完成所有10个世界并得到所有宝石

金手指

本栏目中将会为大家加入NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”，放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS Nintendo DS

盛开吧！豆丁机器人

日版 游戏原名 咲かせて！ちびロボ！

Game ID：AJBJ c3850e69

音乐播放点数锁定999	
02386CE0	00000064

按L+R键电量回复成999	
94000130	FCFF0000
02383CD4	4479C000
02383CDC	4479C000
D0000000	00000000

电力点数锁定999999	
02383CD8	47C34F80

爱心点数MAX	
02383CD0	0000270F

NDS Nintendo DS

心跳魔女神判

日版 游戏原名 どきどき魔女神判！

Game ID：A3BJ ec17ce27

魔女好感度MAX	
12217A36	00000200

战斗时按Select回复魔力	
94000130	000003FB
222170B4	00000064
D2000000	00000000

战斗时按Select回复HP	
94000130	000003FB
222AD150	000000DC
D2000000	00000000

游戏万花筒

栏目主持……朧月

秋叶原《怪物猎人》主题店开张

Capcom于7月21日在秋叶原开设了《怪物猎人》周边商品专卖店“Monster Hunter Shop”，这家店限定夏季营业，即开业时间只有一个月。

扯到这个店的开张，免不了又是对“《MH》系列”的一番歌功颂德，反反复复几句中心意思相同的话写多了自然生厌，在此省略，先让我们来看看开张首日的情况吧。

东京时间7月21日上午10点45分，店铺门前就排起了50人以上的长队。而此时距离正式开张还有15分钟，随后又陆续有FANS加入等候的队伍，也有不少人当场就打开PSP联上一两盘的。

11点，店门正式敞开。首日陈列的商品以猎人T恤和海报主打，同时为了刺激消费，当天前100位购入商品的顾客可以获得特制徽章一枚。



◀事实证明，周边上镜率最高的怪物不是任何威风八面的飞龙，而是这只吉祥物一般的猫咪。





▲这两件就是第一天的主打商品T恤和海报了。



▲某些高价商品也不能说没有人气，但由于价格因素，部分玩家虽然内心急切需要，却只能远远观望。



▲女性玩家也可以在这里找到不错的目标，白猫、黑猫和小猪的毛绒玩具都制作得精致可爱。请留心左边货架最下一层，这两只小猪可是和游戏中保持着1：1的比例哦。

神秘嘉宾出现？



系列的企划人小岛慎太郎也于开业当天来到现场，他坦言自己在每次活动前都惴惴不安，生怕客人们会有所不满。不过看到当天顾客们的反应后，自己也总算松了口气。小岛还表示说："这些周边商品其实也是《怪物猎人》世界观的一种延伸，和游戏一样，如果大家能够在触碰到的一瞬间发出'啊，这就是《怪物猎人》！'的感叹，那么我的内心将非常喜悦。"

当和会场前联机游戏的玩家们会面时，小岛也道出《MH》的一大魅力所在，那就是该系列鼓励的是玩家之间的合作，而非对战。大家在玩游戏时如果能在享受游戏本身的杀怪乐趣外增进相互的友情，那么这款游戏就真的是物超所值了。

◀▲T恤的详细图样，喜欢炫目或古朴的玩家都可以找到合适的设计样式。

▶▲银制的钢龙和轰龙的戒指，售价均在两万日元左右。



经典！历史十大最强游戏控制器（手柄）

由热心玩家所整理出来的世界上最强大的游戏控制器，作者其实原本非常想用“十大最强游戏手柄”做标题，但最后还是觉得用控制器比较妥当。以下评选从造型、功能作为基本参考，并以倒数的方式来介绍。

10. 用PS2手柄来操纵PDA?



▲该设计果然强大，先不管外形的“华丽”程度，光是PDA的运算能力加上PS2手柄的“便捷”操作性就足以让使用者狂汗不止。

9. SplitFish



▲是不是有点眼熟？造型上与任X堂的手柄有点相似，但这家公司声称没有抄袭任何厂家……

8. 火车驾驶台



▲专门针对虚拟火车驾驶游戏而特制的仿真控制台，也真够复杂的，非一般人能控制。

7. 手掌跳舞毯

▲跳舞机曾经可谓是风靡全世界，而这款只有手掌大小的控制器可以让你用手“跳舞”，感觉比键盘操作要难。

6. Pachi—Slot Controller

▲柏青哥的控制器？赌博是不好D，我们就无视了吧。

5. 世界上最小的NES手柄



▲果然很小，和硬币对比一下就知道了。

4. 游戏跑步机



▲创意是不错，不用怕天天坐着打游戏而变发胖了。不过我估计这位老兄也只能玩玩赛跑游戏吧？

3. 世界最大的NES手柄

▲这是和那个最小的NES手柄的同属于极端形态。看来这几位老兄也是花了大力气才做出来的，厉害！

2. 电锯



▲《生化》粉丝都知道这个玩意，为《生化危机4》而特制的手柄，这个卖相绝对能让你周围的玩家朋友们吓一跳。

1. 死亡火枪



▶不愧为最强之游戏控制器，这个《死亡火枪》专门控制器有着外星生物状的造型，别说玩了，我连摸都不敢摸，实在太恐怖了。

J-Meeting Beijing 2007

日本国际交流基金会北京事务所和音乐产业文化振兴财团，于7月28日在中国北京召开音乐活动“J-Meeting Beijing 2007”，这是一次以日本的动画音乐为主题的演讲会。日本动画片从上世纪80年代开始在中国的人气急剧上升，国际交流基金欲以演讲会和音乐活动的形式，来加深中日文化交流。

动画关联活动在中国的另一座文化城市上海举办过很多次，但在北京却很少举行，因此这对北京的日本动画爱好者来说，是一次难得的机会。



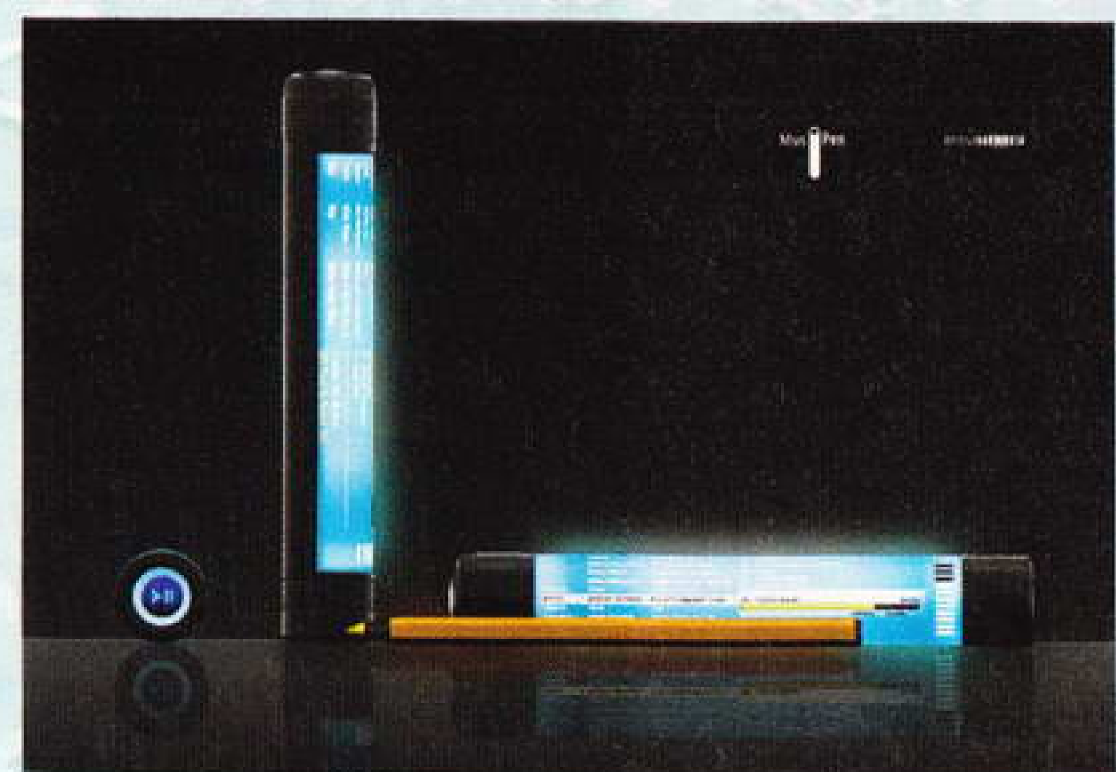


在活动中的演讲会上，作为动画制作公司Gonzo和动画音乐经营管理公司Future Vision Music的社长藤田纯二将进行演讲。其演讲的内容是在中国也颇有人气的“《机动战士高达》系列”的相关制作秘闻，结合音乐与画面的演讲会给FANS带来了前所未有的享受！

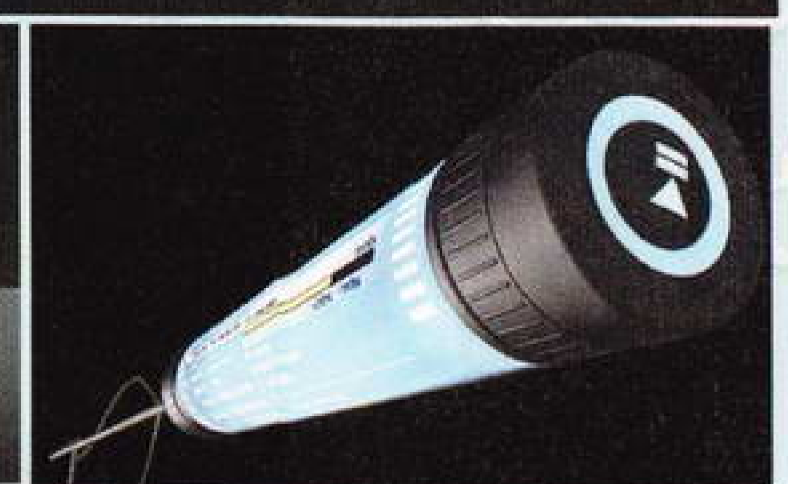
同时，此次动画音乐活动还特别请来著名声优牧野由依和音乐组合“树海”。牧野由依除了演唱过《翼·年代记》的主题歌以外，同时还担任该作品女主角——樱的声优。“树海”则创作了人气动画《Fate/stay night》、《武装炼金》等作品的主题歌，在业界非常引人注目。

概念笔形随身听

虽然现在市场上MP4到处泛滥，用PSP听音乐的也不少，但是你总不能老带着那么大个的东西到处跑啊。你说“iPod Shuffle”？那玩意儿已经推出那么久了，而且要追求音质的话，MP3格式还真不够地道。来看看这款时尚又漂亮的笔形随身听Musipen DAP吧，不再是方方正正的蓝色环形液晶显示，高质量的音源录入与转换，绝对一级棒。可惜这款概念产品的上市日期还不明了，估计国内暂时也不会有代理。







游戏美图秀

琉璃：继上两期连续把美图地盘借给宇轩"捣蛋"，这次决定给大家换换口味，有请米格同学来和我们分享一下他的美图收藏。

米格：谢谢大家捧场！大家都知道，米格我是军事控，最喜欢战斗机，那金属的质感、冰冷的完美曲线和强大的速度感，实在是太棒了！

琉璃(汗)：等等，你不是要给我们来那么重口味的东西吧……



米格：让我们先来看看这架"信天翁 D.Ⅲ"战机，它曾在第一次世界大战中取得了很多辉煌的战绩。啊，那漂亮的机翼实在是让人沉醉！

琉璃：这……这是战斗机吗？不行，我和米格的看点完全不一样。(T_T)



米格：还有这架二战中期诞生于德国的Bf109F战斗机，采用了当时最先进的"戴姆勒DB601E"型发动机的该机型以绝对的速度优势维护了当时的天空霸者地位。

软饼干：挺可爱的战斗机MM，愣被你说的这么冰冷……

宇轩：我只看MM，嗯嗯。



琉璃 马修：我们强烈要求米格用大众眼光看图！

米格：(@_@)不——……不是吧，这……这架同样来自德国的战斗机……MM，有着与外表相同的优越性能……——……



软饼干：嗯，这张图片的上色方式我很喜欢，不错。

宇轩：好可爱的萝莉MM战斗机，好想收藏一个。

宇轩：哇，这个战斗机MM很酷耶，这是什么战机？米格？

米格（蹲在墙角画圈圈）你们完全不懂得欣赏，我不介绍了，罢工！

琉璃：不准罢工！不过，你爱怎么介绍就怎么介绍吧。

米格：真的？那么，下面这架来自日本的……（以下省略1000字）

众人：真得寸进尺。



米格：最后给大家欣赏一下这张由"Panzerkampfwagen IV Ausf H"（四号战车H型）改编的战车MM。这款战车诞生于1943年4月，以厚实的装甲和强大的火力驰骋于二战末期的战场上。

琉璃：我败了，下次谁来和我们"正常"地分享美图？

文 小豆子 编 LIKY



VOL.48

小小的iPhone一出，立刻在全世界引起狂潮，众多媒体进行了多角度报道。国内也有用户不惜花费近万元的价格弄来一部尝鲜。其实，平心而论，iPhone的功能并不出奇。但用户买一部手机的原因往往并非是为了功能。看来，苹果所造就的已经不是一种产品，而是一种文化。

本编话题

国产3G迈向HSDPA

最近召开的“中国通信标准化协会无线通信技术工作委员会”会议上审查通过了国产3G标准TD-SCDMA的HSDPA标准草案，这意味着TD-SCDMA将全面迈向HSDPA。HSDPA是指高速下行分组接入技术，并非全新的3G技术，而是在现有3G技术上的改进。HSDPA和3G的关系好像GSM与GPRS，GSM为2G技术，GPRS是GSM技术的增强，被称为2.5G技术，所以HSDPA又被称为3.5G技术。HSDPA由于采用多信道传输方式，数据的传输速度可以达到2Mbps，峰值可以达到10Mbps，经过进一步优化后，甚至能达到50Mbps。日本的DoCoMo以及韩国的SKT等运营商已经在相继在现有3G网路的基础上开通了HSDPA服务，并获得了成功。

国产TD-SCDMA最让人诟病的地方莫过于传输速度缓慢。TD-SCDMA目前的传输速度是384Kps，仅仅是刚刚达标而已。与已经支持HSDPA的WCDMA、CDMA2000其他3G技术能达到的2Mbps速度相比，可谓蜗牛一般。国内联通的CDMA1X早已能达到156Kps的速度，移动新开通的2.75G EDGE网络速度甚至能达到300Kps以上。从速度来看，TD-SCDMA毫无优势可言。3G网络中，速度是关键，视频电话、网路游戏等服务全依赖更快的速度。既然TD-SCDMA的速度慢，服务与2.5G网络一样。这就让人产生一个疑问，大面积建设TD-SCDMA网络的意义何在？难道仅仅因为它是国产标准？

其实早在2005年，国内厂商就开始研究TD-SCDMA上的HSDPA技术，但由于相关标准迟迟不出台，3G网络建设又遥遥无期，导致进展缓慢。TD-SCDMA的HSDPA标准草案的通过无疑于为TD-SCDMA的建设带来了一股春风。期待这个迟来的标准能为国产3G发展建设指明道路。



《开天Q传》正式内测

由上海美峰数码开发的手机网游《开天Q传》于7月27日上午11点开始正式内测。游戏有着丰富的系统要素，玩家可以组队战斗，并且能够选择即时战斗、回合战斗两种不同的模式，还可以使用不同的道具打造出全新物品。内测版比起前段时间推出的片花版有了很大变化，画面更为精美，操作更加人性化，并且加入了新的功能。游戏官方网站也已经正式上线，网址为http://www.kter.com.cn，喜欢的朋友可以登陆下载客户端。



《摩宠II》新系统推出

手机WAP网游《摩宠II》于7月下旬推出游戏乐园和广播站两个新系统。游戏乐园中为玩家提供了猜数字、摇钱树、魔法屋、宠物照相馆等迷你游戏。广播站则包括攻略、村长广播、宠物剧场三个栏目，玩家可以获取游戏秘笈以及宠物世界里最新发生的事件情报。喜欢养宠物的朋友可以用手机登陆http://wap.moabc.com网站进入游戏。



《大宋豪侠：风云再起》再开新服

《大宋豪侠：风云再起》新版推出以来受到众多玩家的喜爱，原有的六组服务器已经爆满。为了满足玩家们的需求，运营商触通安腾决定于7月19日再开通一组服务器。新服开放的同时，游戏将加入密码保护系统，游戏中按044数字键会进入密码保护界面。玩家选择问题并填写内容，如果以后忘记密码，可以凭填写的内容找回密码。现在填写密码保护问题还能够获得一张三倍经验卡作为奖励。



《海神世界》开服有奖

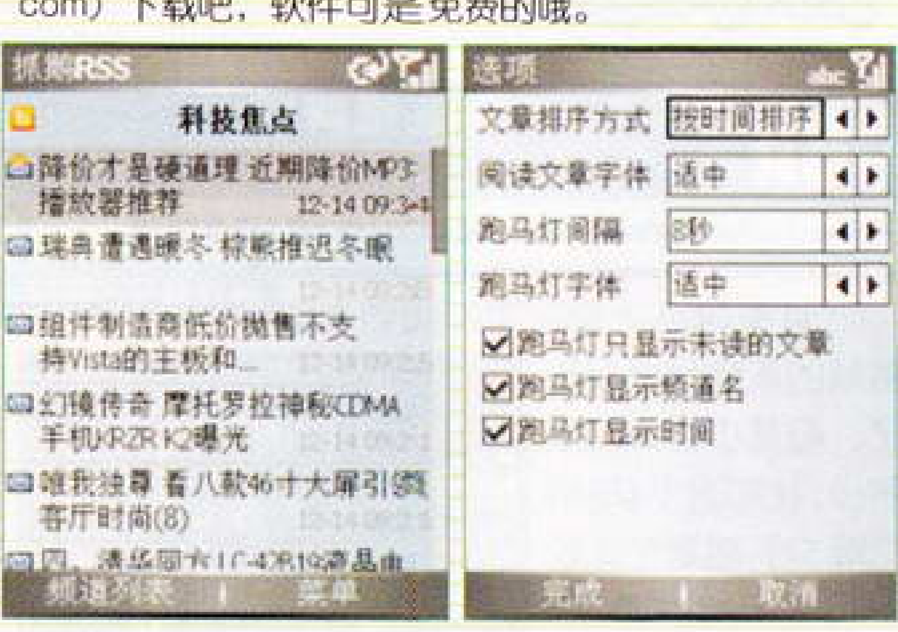


邦邦的新网游《海神世界》终于内测完毕，并在7月3日开放第一组服务器，正式与广大玩家见面。为吸引更多玩家投入到游戏中来，邦邦特在暑期举办多种有奖活动。只要于7月3日至7月31日期间注册成为《海神世界》会员的用户即有机会参加抽奖，获得诺基亚N95手机、PSP等多种奖品。7月3日至8月3日中午12点，凡是建立帮会并且成员数目达到100名以上的帮主，即可获得1000万游戏币的奖励。另外，7月3日至7月31日发表与《海神世界》相关的原创文章的朋友还有机会在游戏中获赠500颗钻石。喜欢海战的玩家，快快登陆http://gow.bang.cn下载游戏吧。



用抓鹅RSS阅读器订阅RSS频道

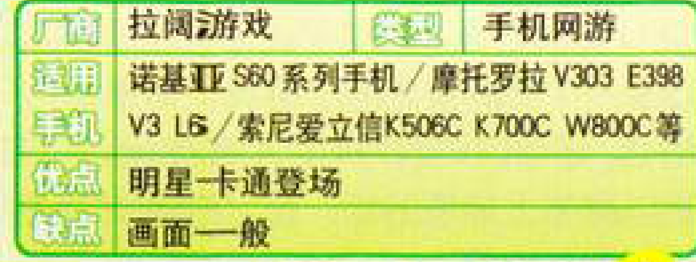
RSS又称聚合内容，通过订阅RSS频道，用户可以很方便地获取网站最新内容。随着搜狐、新浪等越来越多的网站开始支持RSS，RSS软件也遍地开花。本次我们要介绍的是一款运行于Windows Mobile智能手机上的RSS软件——抓鹅RSS阅读器，能够让我们在手机上阅读最新鲜的网络内容。抓鹅RSS阅读器拥有强大的RSS频道管理功能，可以很方便地导入、导出RSS频道，集成了RSS管理中心，内置上千个常用RSS频道，方便用户订阅。通过GPRS网络更新RSS内容的费用较高，开发厂商也想到了这一点。抓鹅RSS阅读器支持使用Wi-Fi无线网络更新内容，如果你的手机不支持Wi-Fi，还可以通过ActiveSync方式，让手机连上可以上网的电脑来更新内容。抓鹅RSS阅读器对下载的内容和图片会进行优化和压缩处理，加快浏览速度，另外还支持跑马灯功能，可以在手机桌面上以跑马灯的形式显示最新内容。喜欢的朋友登陆官方网站（http://www.zhuae.com）下载吧，软件可是免费的哦。



新游上线

Hello Kitty

风靡世界的凯蒂猫再次登陆中国，和身边的朋友驾驶船只一起展开海上大冒险。游戏针对中国玩家推出了25张海洋地图，囊括渤海、黄海、台湾海峡等众多地点，另外还特别设计了虚拟的云海地图，可以通过珠江直达广州。玩家在海洋中会发现鲸须、贝壳、鱼鳞等物品，可以利用它们来合成稀有饰品和服装。



厂商	拉阔游戏	类型	手机网游
适用手机	诺基亚S60系列手机／摩托罗拉V303 E398 V3 L6／索尼爱立信K506C K700C W800C等		
优点	明星卡通登场		
缺点	画面一般		







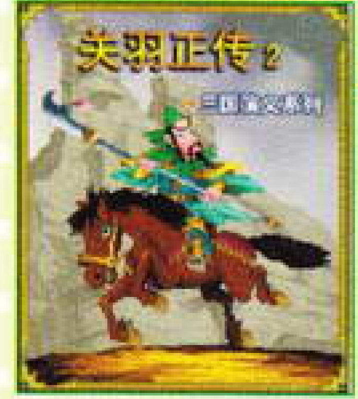


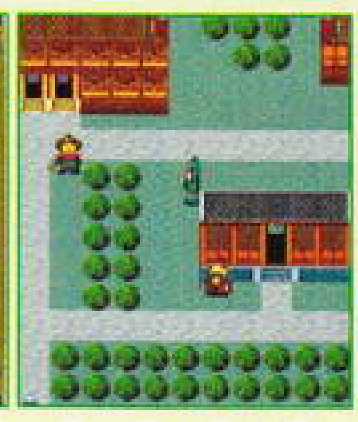


关羽正传2

厂商	岩浆数码	类型	RPG
适用手机	诺基亚S60系列手机／摩托罗拉V300 V501 V3 L7／索尼爱立信K750C W800C W810C等		
优点	经典历史故事		
缺点	画面粗糙		

"《三国演义》系列"手机游戏，玩家要扮演关羽手持青龙偃月刀斩颜良诛文丑、过五关斩六将。游戏包含20多个场景，出场人物则达到100多位，刘备、张飞、曹操等知名历史人物都会粉墨登场，某些人物还会成为关羽的盟友。本作战斗采用上、下视图，除了通过装备提升能力外，玩家还要注意使用不同兵种进行配合。









综合评分 7

厂商网站：http://www.magma-land.com

下载方式：移动手机登陆移动梦网→游戏百宝箱→角色类



佳作速报

GBA 乌诺纸牌52
Uno 52

◆Destination Software◆TAB◆2007年2月3日◆欧版

游戏编号：2543

其实GBA上现在要体验到大型游戏的乐趣已经很难了，但是小游戏倒是不少，比如这个《乌诺纸牌52》就是个比较耐玩的棋牌类游戏。本作根据风靡全球的乌诺纸牌游戏规则制作而成。比起普通纸牌，它不仅内容更加丰富而且更有意思。除了与不同等级的CPU对战之外，游戏中还带有挑战模式、时间模式以及一个纸牌接龙的小游戏。如果你有GBA连接线的话，还可以同时与4个人对战玩。不过如果你对乌诺纸牌不太熟悉的话，玩之前最好还是先去网上查下游戏规则吧。



GBA 鼠国流浪记
Flushed Away

◆D3◆ACT◆2006年10月24日◆美版

游戏编号：2538

上辑介绍了近期迪士尼的热门动画《小鼠大厨》，其实梦工厂也曾经推出过一款以老鼠为主题的动画，以它改编的同名电视游戏也登陆在了全平台上。这就是讲述了一只英国老鼠冒险故事的《鼠国流浪记》。虽然没有NDS和PSP版漂亮的3D画面，但是GBA版的游戏内容却一点也没有缩水，甚至还加入了和其他版本不相同的原创关卡，操作部分也流畅顺手。看来国外的朋友对GBA的热情也没有太大的减退啊。



实用秘技

GBA 日版 加勒比海盗
Pirates of the Caribbean

游戏编号：1077

游戏中在密码模式中输入以下密码就可以让其生效

无限生命模式	1MMORT4L
睡眠模式	SH33P
无限子弹和罐头	BVLL1TZ
初始道具增强	G00D13S
敌人更有攻击性	G3N1VS
观看制作者名单	CR3D1TS

关卡代码	
Level 1	p4rmjdd5bl
Level 5	pvymzwqj49
Level 10	XVPS9DJF15
Level 15	T9FVCZNT?W
Level 20	744LTH1QS
Level 25	C5V1PKW?M9

GBA 日版 侦探 神宫寺三郎 白影少女
探偵 神宮寺三郎 白い影の少女

游戏编号：1873

游戏中在密码模式中输入以下密码就可以让其生效

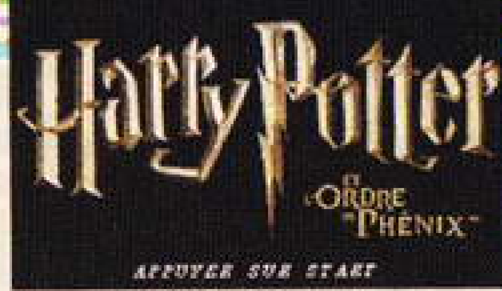
开启短片	NSYS
制作小组说明一	WSYT
制作小组说明二	JSTF
开启音乐模式	SOMO
性格判断测验	MKST
开启音乐模式	SOMO
出现密码功能的说明	AAAA
神宫寺三郎的背景介绍	SYKC
御苑洋子的背景介绍	PRTN
熊野参造的背景介绍	OTMD
池内春菜的背景介绍	META
大河原哲司和佐藤亚希的背景介绍	HIKB

文 逍遥

GBA 哈利波特与凤凰社

Harry Potter and the Order of the Phoenix lets

◆EA◆RPG◆2007年7月3日◆美版 游戏编号：2762



由于游戏的流程比较长，所以这里只将重点部分给大家列出来：

小天狼星的屋子



按下B键后出现魔棒，移动到地上的桌子，然后按下A键使用魔法。开始后玩家要根据屏幕左上角的提示，不断地按L键或R键，让傻傻的魔棒保持在魔法圈的中间，才能增长右上角的魔法完成值，完成值填充满后就可以释放魔法了。

金妮的房间

对着房间里的火把使用魔法。屏幕左上角会不断地飞出火种，这时候需要上下移动魔棒接住火种才能增加魔法完成值。

霍格沃茨魔法学校的食堂

对着天上飞的魔法书使用魔法，进入魔法画面会出现三个火球，等其中一个火球变大后，将魔棒移动到火球上点一下就可以增加魔法完成值。

第一节魔药课

选择与提示相同的药物，根据一定数量，按方向键下扔进锅里。然后按A键吹气，让火烧得更旺，再按L键或者R键搅拌烧锅就可以了。

与马尔福的战斗



进入战斗后，左右方向键为选择敌人，上下方向键为选择魔法。确定后，屏幕左上角会出现一排指令，当指令通过魔棒后就要立刻输入，成功的话就可以给对方伤害。

观测星象

这个游戏的目的是要我们把发光的点全部命中，让它构成一个星座的图案。由于时间过得比较快，而且操作上不是很流畅，所以一定要掌握好时机再点。

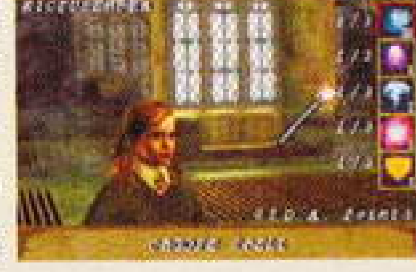
植物园的纳威

开始后，等待其中一个花盆发光，将魔棒移动到发光的花盆上点一下就可以让花长起来了。切记不要在发光之前提早按下去，失败一次就得重来了。

飘移魔法

直接输入屏幕左上角的指令让魔法完成值填充满就可以让物体飘在空中或者让它移动。

D.A.的魔法训练



从哈利、赫敏和罗恩三人中选择一人开始，屏幕右边显示的是当前魔法等级。下面的D.A.Points是当前可练习的次数。选择一个魔法后开始练习，训练中惟一和战斗不同的是有等级提升的设定。每当你完成输入一条指令时，电脑就会提升一个等级，进入下一个指令。等级提升后指令的数量不仅会增加，在速度上也比原来快了很多，这时候就要玩家眼疾手快啦！这里先建议大家把第三种魔法练到3级，这种魔法虽然按键的速度比较快，却可以一招把敌人消灭。

魔法转盘

小游戏中魔棒是被固定的，当转盘的红色区域经过魔棒的时候按下A键就可以增加魔法完成值了。

海格小屋的卢娜

左右移动来选择马儿想吃的食物，按下A键就可以给它喂食了。

邀请安吉丽娜加入D.A.

在一定时间内选择和玻璃球中飘动的影子一样的图案。影子在会在一定时间后显示出本体，当然，对自己眼力有自信的玩家完全可以在影子状态下就找出相同图片的。

天架桥被巨石挡住时

只要让指针保持在中间就不会掉下去了，然后再按上方向键前进，建议按紧上方向键再按左右键保持平衡，这样比较容易通过。



看吵看闹看回忆 看变形金刚！

文 mio



说起今年暑期电影的票房大赢家，毫无疑问就是美国7月4日上映的《变形金刚》（Transformers）了。对于这部在世界动画史上具有里程碑意义的史诗大作，将其在科技发达的今天搬上大荧幕，也是许多好莱坞名导跃跃欲试的课题。在斯皮尔伯格和詹姆斯·卡梅隆两个烧钱大户把这“烫手山芋”扔给好莱坞新一代动作之王迈克尔·贝之后，真人版电影《变形金刚》在鲜花和鸡蛋中横空出世，仅上映一周就狂收了1.52亿美元的票房，用极快的速度回收了其近1.5亿美元的投资。出色的特效、华丽的三维动画、震撼的声效，即使观众并非变形金刚迷也会乖乖掏银子去电影院凑个热闹吧。

这部承载了太多人童年记忆的动画在改编真人版后，为了不让片子沦为一部纯粹的电脑特技产物，而加入了动画中没有的人类主角。影片一开始就上演了激烈的人机大战，恍然让人想起《世界末日》的开场，不愧是同一导演指导。激战的结果是狂派机器人在留下几个活口延续剧情后，华丽地铲平了美国军事基地。之后画面骤转，从战争片一下跳到了通俗校园剧：普通少年山姆为了追求女生向爸爸要求买车，在到手一辆黄色老爷车，以为后半生幸福有保障时，山姆却发现自己的爱车不仅能在约会时自动播放浪漫歌曲，还会在夜晚偷偷变身，跑到野外用光线和太空联络！接到山姆家车“大黄蜂”发出的信号后前来的博派机器人“擎天柱”众车，向山姆透露了狂派机器人们征服地球的野心，其间又牵扯出了一段陈年往事，山姆曾祖父曾在北极探险中遇难，落入冰渊后无意间得到了揭示火种源（Allspark终极力量魔方）下落的地图，而这地图一代一代地传到了不知情的山姆手里，目前这个关系人类前途命运的东西正被某不肖子孙以超低价在ebay网上兜售……意识到自己的重大责任后，无辜主角山姆毫无怨言地被带入一场世界大战里，步上了成为拯救世界和人类的英雄之路。

涌进电影院的大多数人应该是抱着期待与深深的怀旧情绪的，就算已经不太记得动画的剧情，还是会记得小时候的自己坐在电视前等待时的激动心情。当看到当年那些粗陋的二维几何体猛然出落成质感一流，仿佛触手可及的金属巨人时，不得不说，小时候的感觉又找回来啦。没有枉费工业光魔单单渲染一帧CG动画画面，就平均费时38个小时的苦心。全身一共包含10108个零件的擎天柱，更是每回变身给特写，那些精细的零件相互摩擦，逐个组合在人眼前，简直称得上气势磅礴。最后博派与狂派照例在美国大街上上演的超级PK，也是气势如虹，飞机坦克齐上阵，子弹炮弹到处炸，周边建筑及地面随之被破坏殆尽的效果画面和声音都热闹无比。机器人之间的生死对决动作酣畅淋漓，搭配的声光特效令人热血沸腾。但是镜头的切换速度过快，让人觉得眼花缭乱，而剧情的老套、一些明显的情节漏洞和导演本人对处理人物个性上的硬伤，也让不少爱好者和影评家骂不绝口。不单让又奸又滑的红蜘蛛对威震天大表忠心，对剧中出现的数位重要配角的叙述也过于肤浅，验证了在迈克尔·贝的世界里，金属比什么事情都重要。倒是看到一向在迈克尔·贝的影片中只做花瓶陪衬的女主角，这次居然在战场上坚定地对男主角说“我不走！”时小小惊喜了下。

不管这部《变形金刚》是否圆了我们小时候的机器人梦，都有人在看完片子后对着自家的小破车发花痴。应该说本作还是很好地完成了娱乐大众的使命。不论我们说它没内涵没深度也好，除去特技一无是处也罢，对于早已见怪不怪的大片模式。我们或许早就该低下身段说一句“虽然你很烂，但是我爱你！”现在什么不是看个“爽”字呢？



动漫看点台

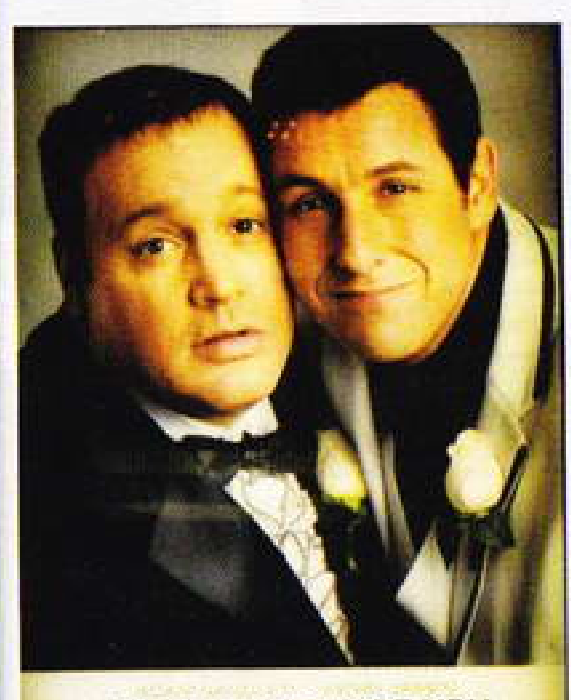
指日可待！《变形金刚》筹拍续作！

《变形金刚》首周票房在北美各大影院是叫好又叫座，续集的拍摄自然是势在必行。之前接受《娱乐周刊》采访的导演迈克尔·贝表示，关于《变形金刚》续集的拍摄，他已经攒了一大堆点子，在《变形金刚》没用上的创意，他都会在《2》中一一奉上。同时，他还表示，不会让别的导演染指《变形金刚2》，不过迈克尔·贝并未透露具体的拍摄日期。而最近出现在IMDB网站上《变形金刚2》的故事大纲说：《1》中逃跑的红蜘蛛，在逃回塞伯顿星球后，开始重新召集人马，计划杀回地球，地球方面也传出坏消息，那个在《1》里铲平军士基地后就再没出现的蝎子偷走了威震天在深海的“遗体”，在红蜘蛛带救兵赶往地球的同时，威震天也在加紧实施复仇大计，意欲一举消灭同样在加紧求援的汽车人，而坚信只有彻底毁灭“威震天”世界才能拥有真正和平的汽车人，似乎也做好了迎击的准备。地球，无疑将再次成为一场更大规模机器巨人战争的战场……

若为友情故，尊严皆可抛！



不一样的人生《我盛大的同志婚礼》



今年暑期票房收入傲人的，还有一部新上演的另类喜剧《我盛大的同志婚礼》。这部糅合了时下家庭关系、恶搞、同性恋、翻拍等讨巧元素的喜剧电影，上映一周就粉碎了年度大片《哈利波特与凤凰社》连霸票房首位的美梦，以黑马之姿荣登票房榜首。

故事的主角Chuck Levine和Larry Valentine是同一个消防站的消防队员，在一次救火中Chuck遇险，多亏Larry全力相救。之后Chuck为报答Larry的救命之恩，终于，决定以身相许……咳，真相其实是Larry因为是单身而无法让前妻留给他的两个孩子成为自己的人身保险受益人，因此他需要一个配偶，至于性别倒不重要。于是两人一拍即合伪装成同性恋夫妇，企图骗取政府的信任。不过一个好管闲事的政府职员看出了其中的猫腻，为了揭穿他们，他故意制造新闻，引得大报小报频繁地对这对夫妇进行报道还进行了惨无人道的全方位狗仔跟拍，面对如此空前关注度，这对半路“夫妻”也不得不在人前作出一副恩爱的样子。剧情在两个大男人的后现代生活中层层铺展，笑料叠出。而最终走过公众考察期的哥俩也开始明白了婚姻和家庭的真谛……

虽然本片的笑点即在于本来的异性恋被迫要过同性恋的生活，但面对近年来断背题材电影的大受欢迎，还是让人犯嘀咕：这世道是同性恋多了，还是同人女多啦。

魔法历险的尽头《哈利·波特》小说最终回！

7月21日，“《哈利·波特》系列”的最新小说《哈利波特与死圣》全球开售。这也标志着陪伴全球读者10年的《哈利·波特》从此淡出江湖，不再出现。虽然对哈利的离开有太多的不舍，但是读者们还是大松了一口气，因为之前作者罗琳关于“重要角色会死”的预言没有在三位主角身上应验。在



最新章里罗琳狠心地赐死了近十位角色，但主角们还是逃过魔爪。罗恩和赫敏结婚生下了两个孩子罗斯和雨果，最让人意外的是哈利竟然和好友妹妹金妮结婚了，他们的三个孩子而分别取名为詹姆斯、莉莉和阿尔布思，以纪念哈利的父母和邓不利多校长。

全书最后一句话是“The scar has not pained Harry for nineteen years. All was well.（那道伤疤19年来再也没让哈利疼过。一切都很好。）”相信这句话也是对和哈利一同走过成长之路、一直关注喜爱着他的读者们最好的慰籍和交待了。现在小说已经完结，只期待电影能尽快为这个魔法故事做个完美的谢幕。



美编 咕噜



做为一名崇尚个人英雄主义的欧美电视节目中的主角，如果没有一点特殊能力怎么能够吸引观众的眼球呢？本辑“非主流领域”的主角丹尼把自身的超级能力同样带入了游戏中。本作是一款2D横版卷轴动作射击游戏，玩家可以利用手中的各种主副武器来打击巨大怪物们，点击下屏则可以轻松使出各种必杀技，简单爽快的手感值得各位一试。

NDS 幻影丹尼 现代丛林
Danny Phantom Urban Jungle

◆THQ◆ACT◆2006年6月19日◆美版
◆1人◆128Mb◆29.99美元◆无对应周边

DANNY PHANTOM

一半是人类男孩，一半是幽灵！这就是我——丹尼！

丹尼绝技

在游戏中，丹尼使用绝技时会消耗一定量的能源，而能源只有取得关卡里的绿色物品才能够恢复。在每次进入关卡前，玩家都可以在选择特殊技能的界面里进行调整。技能一共分为三种，每种技能只能够携带一个。下面我们就一起看看小英雄丹尼有着什么样的能力吧。

这类型的技能都是丹尼本身的超能力，不仅效果繁多，攻击力也比普通攻击大很多。

特殊技能类

1 隐身 最早拥有的特殊能力，能够把丹尼完全隐蔽起来。使敌人的攻击完全不起作用。这个技能最大的优势就是能够一边隐身一边进行反击。

2 冰冻 在2-2关中学到的能力，使用冰气攻击敌人，虽然攻击力不高，但攻击范围很广。

3 火焰 游戏进行到第5大关时才会取得的能力，攻击判定范围和冰冻能力几乎一样，但攻击力有所上升，美中不足的是对能源的消耗过大。

4 超声波 最终关内获得的最终技能，丹尼运用全身力量发出的遍布全屏的攻击。威力非常大，不过会瞬间把全部的能源消耗干净，有时候反而因为没有能源而处于被动状态。使用前要三思。

5 回旋镖 能够变化为巨大的回旋镖在版边落下，对付大型BOSS时才能显示出威力的玩意，往往几下就能消耗掉BOSS一排HP。由于平时没有任何用处，就别随便使用，以免浪费能源。

特殊道具类

这类道具是动画中丹尼为了把逃出电影的幽灵收服而使用的道具，这类型的道具可以无视敌人的剩余HP，把它们一网打尽，不过要注意，这类道具对BOSS都是无效的。



普通攻击



虽然特殊能力可以让丹尼在冒险中大显身手，但由于能源的限制，丹尼还是要多多依靠普通攻击来制服敌人。普通攻击分为Lv1～MAX四个等级，只有通过取得关卡里的绿色物品才能提升等级。丹尼的攻击手段一共有四种。

N	最基本的能力，发射绿色的光弹攻击敌人，等级上升后光弹的数量会增加。蓄力后可以发射威力巨大的光弹，具有一击必杀的效果。
P	可以贯穿任何物体的集束光线，适用于障碍物多的关卡和对付一些小型的BOSS，蓄力攻击为发射一枚高速光线。
H	拥有跟踪性的炸弹，在MAX等级里可以横扫一切杂兵，是攻关中最好用的能力，缺点为和体型巨大BOSS战斗时不能瞄准弱点，造成攻击力分散。
L	盗版龟派气功，除了威力大以外没有什么特别用处，蓄力后可以发动范围相当大的扫射。

冒险世界

游戏一共分成六个世界，每个世界都由三个关卡组成，本作的大部分关卡都是横版卷轴射击的类型。我们要做的就是控制主角丹尼和那群长相怪异到认不出外表的幽灵战斗，下面就是丹尼的操作方式。

方向键	控制丹尼的行动
L	切换使用的特殊能力
R	切换丹尼的抗性效果
A	普通攻击
B	使用特殊能力进行攻击
X、Y	向上、下进行子弹种类的切换

关卡中的敌人主要都是那些怪异的幽灵——不怪你们长得对不起玩家，实在怀疑是动画和游戏美工的审美问题。虽然它们自身的实力都不是很强，但CPU作弊的现象屡见不鲜：游戏后期里经常会发生一群幽灵集体出现，发射出几乎满屏的子弹，围攻完丹尼后又集体跑路的恶心现象。在每关的关卡最后，都有BOSS等着玩家来挑战。

在每大关的最后一小关里便是和前面截然不同的挑战关，挑战关里有各种各样的特殊限制，比如利用特殊能力消灭一定数量的敌人、利用收服道具消灭敌人等等。都是需要玩家在规定的条件内达成目的。

在第四大关中，游戏的进行方式会变为类似赛车游戏的飞船战，难度不是很大，这里给大家列出飞船的攻击方式。

A	普通的子弹攻击，威力小得可怜。
B	导弹攻击，只有锁定敌人后才能使用。威力大，可连射，而且弹药还是无限的。

游戏通关后会追加新的BOSS挑战模式，开始只能挑战四个BOSS，如果要挑战全部的BOSS，必须要把游戏多周目通关才行。

关于欧美英雄主义动画片

《幻影丹尼》的动画是由创造原作漫画的加拿大Nelvana公司全权担任制作。2004年该动画在欧美的Butch Hartman电视台里进行热播。主角丹尼原本是个14岁的初中学生，丹尼的父亲是一个研究幽灵的科学家，但是他却从来不让丹尼接近他的实验室。一次丹尼偷偷地潜入了父亲的实验室，并发现了一台奇怪的机器。好奇心作怪的丹尼触摸了机器，想不到在这一瞬间里，他的DNA的结构被重组。等他从昏迷中苏醒后，丹尼发现自己变成了绿眼白发的怪人，他成为了能够穿过墙壁、自由消失和拥有飞行能力的"Fenton"。而这时候，在"Fenton Word"中的邪恶魔王撒旦也从沉睡中苏醒了，撒旦派出了无数的幽灵占领了丹尼所在的小镇，能够对抗幽灵的只有成为"Fenton"的丹尼。丹尼在朋友的帮助下，运用由父亲制造的各种工具，终于把魔王撒旦赶回了幽灵世界里。

类似于本片的英雄主义动画片曾经多如牛毛，小时候看的《布鲁斯特警长》、《希瑞》、《元素战士》、《特种部队》等都属于这个范畴的动画。不过现在欧美电视动画已没有当初的影响力，越来越多日本动画涌进了国内，我们很少能见到优秀的欧美动画了，只能靠玩游戏来了解欧美动画的动态了，实在是无奈之举。







7月25日，《MHF》的第一次“大”规模更新开始，虽然更新后游戏的容量只比原来多出了区区8M，不过这“万恶”的丁点容量却耗费了雷文接近五个小时才更新完毕，这里再次鄙视一下Capcom的服务器。本次更新主要是加入了40种新武器、降低武具生产成本以及部分资料的修正，总的来说另人满意。好了，关于《MHF》的事宜就先聊到这里，下面还是让我们来看这次的下载任务又有哪些吸引人的地方吧。

（注：报酬表中用红色字体注明的道具为必奖励道具）

下载任务解析

事件任务23号

スカーフェイス

讨伐对象：黑狼鸟一只　具体血量：4600

限制时间：50分　指定地：密林<夜>

任务解说：夜间在密林讨伐黑狼鸟的任务。本任务中黑狼鸟的血量大概为村长4星黑狼鸟的两倍，攻击力也有所上升。任务的主要意义就在于很容易出现大金冠体格的黑狼鸟，需要的玩家可以多加利用。任务初始的时候黑狼鸟被分配在3区，玩家拿取支给品后立即赶过去就能发现它的身影。由于黑狼鸟的肉质关系，斩切系武器对它造成的伤害并不算太大，相比之下还是使用大锤的效率来得更高。比较推荐的两把大锤分别是水属性的“キングロブスタンプ”和纯物理攻击的“角龙槌カオスレンター”，考虑到斩味槽长度的原因，使用前者的时候最好能发动“斩味水平+1”技能。战斗的时候主要围绕黑狼鸟的头部进行攻击，其喷射火球或是翻身甩尾攻击落地后都是释放大地一击或本垒打的绝佳时机。将它砸晕后则可利用这段时间轻松实现破翼。

报酬详细资料表

素材名称	取得几率
黑狼鸟の鳞×1	15%
黑狼鸟の甲壳×1	18%
黑狼鸟の尻尾×1	10%
黑狼鸟のたてがみ×1	15%
黑狼鸟の耳×1	10%
尖ったクチバシ×1	10%
上龙骨×2	8%
火炎袋×2	8%
上铠玉×2	2%
上铠玉×1	4%

事件任务24号

蛇龙の巢窟　讨伐对象：蛇龙十五只　具体血量：——



限制时间：50分　指定地：大斗技场



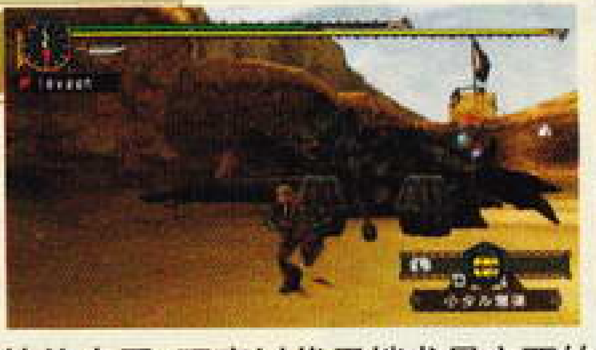
任务解说：在大斗技场清扫蛇龙的任务。由于蛇龙平时多在半空中活动，因此使用攻击范围较广的武器清除起来效率会更高。任务中除了有大量的蛇龙外还夹杂有一只红速龙王，综合蛇龙和红速龙王的弱点属性来看，水太刀“フロストリーパー”是最为推荐的武器。由于本任务属于上位任务，怪物们所拥有的体力会比较多，攻击力也比较高，玩家切不可大意。先将红速龙王解决掉后会轻松很多。另外玩家在任务开始前可以携带一定数量的音爆弹，当遇到蛇龙在高空飞翔迟迟不肯下来的时候可以使用它们强制令其坠地。完成本任务后有一定几率在报酬里得到“蛇龙の头”，它是制作造型独特的毒属性长枪“蛇枪【ヴリトラ】”的关键素材。

报酬详细资料表

素材名称	取得几率
勇气の证×1	1%
蛇龙の上皮×1	15%
蛇龙の上皮×2	5%
缟模样の皮×3	20%
蛇龙の头×1	10%
蛇龙の皮×3	18%
上龙骨×3	10%
カラ骨【小】×26	10%
カラ骨【大】×16	5%
上铠玉×2	2%
上铠玉×1	4%

挑战任务11号

讨伐对象：黑铠龙一只
具体血量：2200
限制时间：30分
指定地：大斗技场



报酬详细资料表	
素材名称	取得几率
大タル爆弾×1	15%
小タル爆弾×5	5%
打上げタル爆弾×2	15%
打上げタル爆弾G×2	10%
爆药×5	20%
大タル×5	5%
カクサンデメキン×2	20%
大タル爆弾G×1	10%

任务解说：从本任务所给的武具以及发动的技能来看，玩家讨伐黑铠龙最主要的一个手段就是——炸。每种武器都配给有数量不等的爆弹，不过我们还是要从中选出一件最顺手的来。长枪虽然发动有“心眼”技能，不过面对黑铠龙的爆炎气体时还是略显吃力，单靠攻击翅膀效率并不高，故而排除。大锤和片手剑中提供的武器都附带睡眠属性，非常适合搞爆弹袭击。其中片手剑“ガノフィンスパイク”无论是斩味还是睡眠储蓄值都远超大锤“おやすみベア”，绝对的首选武器。战斗的时候可以多攻击黑铠龙的腹部，这样可以避免弹刀。当它发射热线的可以去蹭翅膀，不过要留意距离，太近的话会被接下来的爆炎气体命中。攻击的时候可以细心记下状态异常攻击的发动次数，这样避免将怪物睡眠后又失手把它打醒。成功催眠黑铠龙后就可以设置炸弹了，注意用小爆弹来引爆的时候一定要计算好距离，不要放得离黑铠龙太近，不然睡眠中的三倍伤害补正就只会算到小爆弹头上，极不划算。一般来说，三轮爆弹袭击就能结束黑铠龙的生命，爆弹不够的情况下别忘了去斗技场四周挖掘。

《MHP2》各武器动作招式威力修改判明

Capcom在“《MH》系列”的每部新作中都会对武器的平衡性进行调整，这次的《MHP2》也不例外。相对于《MHP》以及《MH2》来说，《MHP2》里所有武器都或多或少地进行了修正，小小的改动可能让玩家对一类武器产生截然不同的看法，下面将本作的具体修正资料公布如下。

大剑

修改招式	MHP	MHP2
拔刀斩	40	48

短评：拔刀斩的威力经修正后同纵斩数据一样，实用度有所上升的同时也为出招动作缓慢的纵斩宣判了“死刑”。

太刀

修改招式	MH2	MHP2
踏步纵斩	28	33
原地纵斩	23	28
袈裟斩	24	30
突刺	14	20
捞击	18	23
气刃斩	30・36・18+24+10	35・36・18+18+40

短评：在《MH2》里相当鸡肋的武器太刀在《MHP2》里得到了大幅度的强化，可以说是全线飘红。除了动作威力上升外还拥有特殊攻击补正，理所当然地成为了猎人们最喜爱的武器之一。

片手剑

修改招式	MHP	MHP2
连续斩	14・12・8+12	13・11・8+12
跳跃斩＆挥出武器攻击	18	16
捞击	15	14

短评：在《MHP》里风光无限的片手剑在《MHP2》里略显颓势，动作威力下降的同时特殊攻击补正由原来的1.5倍狠削至1.12倍，不过其他性能的加强（如跳斩抗风压）也使得它还不至于走到受人唾弃的地步。

长枪

修改招式	MHP	MHP2
平刺	21・21・28	23・23・30
上刺	26・26・28	28・28・30

短评：虽然动作招式威力有所上升，不过游戏中长枪的攻击力普遍地有所下降，因此综合来看没有发生太大的变化。

双剑（※[ ]内数据为鬼人化状态下的威力）

修改招式	MHP	MHP2
连续斩	14・8+6・5+7+16 [18・8+10・8+15+21]	18・10+8・6+12+18 [24・13+10・8+16+24]
回旋斩	10+8+6 [(13+10+8) ×2]	15+10+6 [(20+13+8) ×2]
踏步斩	12+6	12+11
捞击	15[20]	19[25]
鬼人乱舞	25+5×8+33	33+8×8+40

短评：同太刀一样数据全线提升的武器，性能也有所加强（如乱舞后可以立即做出翻滚动作），属于比较好用的武器。不过本次也有个不利修正，那就乱舞攻击中属性伤害只能发挥70%。

狩猎笛

修改招式	MH2	MHP2
敲击	12+28	15+48
来回挥打	21	31
握柄击打	9	12

短评：修改幅度最大的武器，气绝储蓄值和招式威力都有不同程度的上升。虽然演奏乐曲是它的主要任务，不过运用熟练之后也能独当一面。



米饼教室 NDS使用篇



Hi！大家好，“米饼教室”又要开课啦！请各位同学快点坐好，首先，请大家把上辑填字游戏的答案都交上来吧！什么？你还没有做？记住，把答案发到 mig@ucg.com.cn，做得好可是有奖品拿的哦！还是废话不多说，开始本辑的内容，来介绍一下NDS的使用吧！

栏目主持：米饼

软饼干：看了上辑的购机篇，不知道大家是否买到自己心仪的NDSL呢？讲了那么多，不知道有多少帮到大家的地方。(^_^)

米格：不要把功都往自己身上揽，明明都是我在说……

软饼干：你小子那么计较干嘛啊！谁说还不都一样，反正能帮到我们的读者们不就行啦！

米格：不跟你扯，还是快快进入我们今天的内容吧。

爱机保护最最重要

米格：大家买入了机器可别光顾着玩，要想自己的爱机延年益寿，保护主机就是头等大事。所以今天我们的第一个课题，就是如何保护好你的爱机。

软饼干：没错，看看米格的PSP大家就应当认识到保护机器的重要性了。

米格：不就屏幕裂了嘛，值得你这样宣传嘛！（ー_ー|||）

软饼干：所以说你的话绝对是有感而发……

米格：保护爱机的两个关键就是一颗爱护小N的心+选择适合的周边装备。所谓保护主机的心落实到实际行动就是打游戏前先洗手，平均游戏1小时就擦一次汗，点触摸屏要控制力度，按按键也不能太用力，尤其L、R键要小心，游戏完毕后要轻拿轻放地收起小N，最好存放在阴暗、干爽的环境下，最好周围还有海绵垫层……

软饼干：你的要求也太变态了吧！还是说点实在的，让我们“硬件短消息”的栏目主持人给大家推荐一些比较不错的保护周边吧！



米格：触摸屏作为NDS（L）独有的一大特色，也就更成为保护的重点对象。像是玩《超执刀》这样“人命关天”的游戏，一场手术下来，NDSL的屏幕上基本上就要留下三五条划痕了。所以屏幕保护贴还是要买的。不过购买屏幕保护贴也是有技巧的。目前市面上的屏幕保护贴品牌还是比较多的，尤其是国外产品许多都有仿货，因此购买时也要多多留心。

软饼干：那究竟怎样的屏贴才算好屏贴呢？

米格：当然像原装Hori、卡登士以及国内的黑角、北通产品质量都不错，价格大约在40～60元之间。这些屏贴都有一些共同的特性：首先是尺寸完美，NDS、NDSL上屏都留有余量，上屏贴纸的尺寸也就比下屏大，上下屏尺寸都正好吻合才是好的贴膜；其次是屏贴厚度合适，太薄的屏贴，尤其是下屏太薄的屏贴并不足以隔离划伤屏幕的力度，对于天天在触控笔下挨打的屏幕而言就无法受到完全保护的作用了；最后，下屏屏贴的表面触感适度，太光滑的屏贴往往不易于用触控笔进行游戏操作，而太粗糙的屏贴用久了不仅会磨

损触控笔，而其自身也会留下划痕，不耐用，因此一定要触感适中的屏贴才是好屏贴！

软饼干：小子挺有心得啊……

米格：对了，下屏屏贴粘贴时一定要贴得够平、够均匀，因为屏贴贴得不平整就会有内部应力，也会导致触控感应不准的现象。不过说到底，再好的屏幕保护手段都抵不上玩游戏时的注意。编辑部几个人的NDSL触摸屏都是因为苦练《应援团》而被杀掉的……另外，也建议大家多用主机的校屏功能来校准屏幕（方法下面会介绍），如果触摸屏出现轻微不准的现象还可以在这里修正，如果长期积累导致偏差过大可就矫正不过来了。

软饼干：除了屏幕外，其他还有什么要注意的地方吗？

米格：其实主机保护壳或是硅胶套也是比较推荐的，因为NDSL主机采用的塑料陶瓷材料不仅容易留下指纹、吸附油脂和灰尘，还容易留下划痕。而使用保护壳或是硅胶套就能很好避免这些问题。硅胶套在购买时一定要注意尺寸和镂空键位，安装后如果不那么松散，键位镂空准确、覆盖面积够大就OK了。而那种上下连体的保护壳就一定要小心购买了，许多尺寸不标准的保护壳都会在合紧上下屏时造成垂直于NDSL转轴的应力，可能导致转轴破裂。最后，经常出门的玩家当然还需要一款时尚美观且实用性强的便携包，这个就看大家的眼光了，不过还是那句话，小心仿货，仿货在包体垫层、拉链可靠性和材料耐用性上都是无法和原装产品或品牌产品相比的。



软饼干：这里面的名堂还真不少啊！

米格：是啊。另外，最后还要提醒大家NDSL的L、R键使用时需要多多注意。许多玩家都因为经常在携带时碰到L、R键导致键位错位，修理一下就是80多元。

软饼干：真是一不小心就要破财啊！

玩转小N先从设定开始

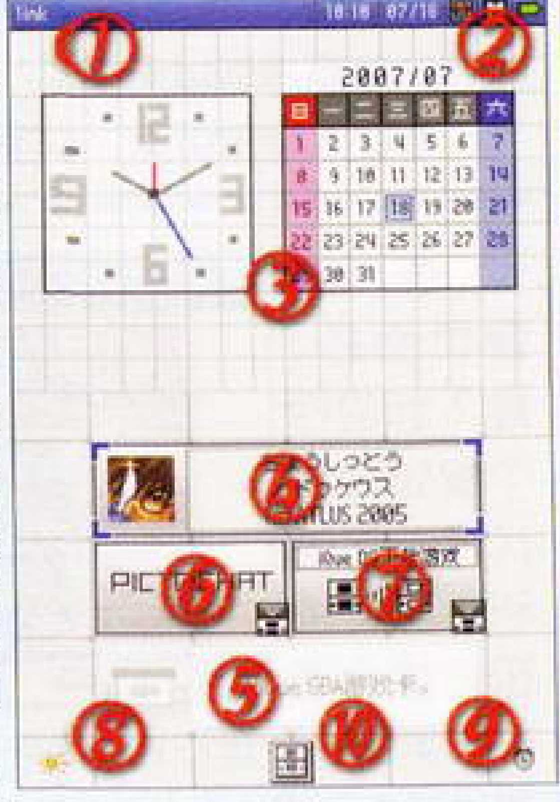
米格：说完了保护，下面就让我们来谈谈小N的一些设置吧！

软饼干：没错，我用了这么久的NDSL，都还搞不清里面那些设置的功能呢。

米格：那么下面我们就来以iDSL主机系统进行一个简要的说明吧，首先还是从系统主界面说起……

iDSL系统界面简介

当主机在不插入任何游戏卡或是关闭了自动启动游戏的设定的状态下打开就会进入下面的系统界面。下屏选项可以直接在触摸屏上操作，也可以通过方向键选择，按A键确定，按B键取消。



①主人昵称，可以在设置中更改。

②状态显示，从左至右依次是时间、日期、GBA游戏屏幕表示、启动模式和电池电量。GBA游戏屏幕表示图标中上部分为红色则表示玩GBA游戏使用主机上屏，这时下屏则会自动关闭，反之亦然。启动模式图标中写M则表示开机先进入系统界面，再由玩家在下屏选择是运行NDS游戏、GBA游戏或是进行网络下载等，图标中为A则表示自动模式，开机后会优先运行NDS游戏卡或GBA游戏卡，当两者都没有插入才会进入系统界面。另外，电池电量表示并非百分度槽显示，而只表明有电或是电量不足两种状态，别看着电量槽满就以为电池满电，可能下一分钟主机就会进入没电状态哦。

③时钟、日历显示及帮助提示。当下屏选中某选项时，这里会对选中内容进行说明。

④启动插入的NDS游戏。

⑤启动插入的GBA游戏。

⑥启动PICTOCHAT，这是NDS系统内置的一个无线网络涂鸦聊天软件，可以让NDS互相进行通信。

⑦启动游戏下载，进入后主机会自动搜索无线网络内提供的下载游戏，下载完成后即可直接运行，这项功能主要用于单卡联机，通过

插入游戏的主机共享游戏后，其他主机选择这一项即可将游戏下载到主机内存来运行。

⑧切换 iDSL 主机的背光亮度，对于 NDS 主机，点击后则会关闭背光。背光是掌机的耗电大户，因此要想延长主机使用时间，就尽量将背光亮度调到最低。

⑨开启闹钟功能，不过开启后主机必须保持开机状态，而且闹钟声音也非常小，所以这项功能基本可以无视。

⑩进入设置页面，详细功能见下文。



进入设置页面后，最下面的四个按钮分别代表 4 个类别，点击按钮后就会展开该类别的设置按钮，同一类别的按钮按照同种颜色表示。

①主机设置类按钮，点击后弹出图中②③④三个红色按钮。

②设置系统语言，除了英、德、法、西、意五种语言外，神游主机有“中文”一项，而其他版本主机还有“日本语”一项。

③设定自动启动，选“M”手动模式则每次开机先进入系统界面，选“A”自动模式开机后会自动进入 NDS 或 GBA 游戏。

④设定GBA游戏使用主机上屏幕或下屏幕。

⑤时间设定类按钮，按下后会有时间设置、日历设置和闹钟设置三个蓝色项弹出，具体设定地球人看了都明白。

⑥个人信息设定类按钮，按下后会有四个绿色项弹出。

⑦主人生日设定，设定后一些游戏会读取主机设定，在生日时进入游戏往往会有特殊事件或收到特别礼物。

⑧主人昵称设定，设定后会显示在系统界面上屏左上角，并常常在游戏时、联机中作为主机、主角名称使用。

⑨系统主题色彩设定。

⑩个性签名设定，在一些游戏联机、PICTOCHAT 聊天时会被显示。

⑪触摸屏校准。进入后顺次点击左上、右下、中心的红点就能完成校准过程，然后可以通过点击屏幕四角的四个点来查看校正结果，如果还不准确可以多次校准。

米格：饼干同学，这下对主机的设置都清楚了吧！

软饼干：是，都明白了。

米格：那就记得，在玩一些杀屏游戏后可要多多校准屏幕哦！否则时间久了，积累太大的误差，可就校也校不回来啦！

软饼干：谢谢米老师的教导。

米格：那我们就先下课休息 10 分钟吧！

软饼干：（给他个台阶下还上瘾了……）

使用烧录卡就这么简单

米格：说完了设置，就该讲讲如何进行游戏了。使用正版卡玩游戏就没什么好说的了，下面我们主要说一下如何使用烧录卡来玩游戏。

软饼干：可是市面上这么多种烧录卡，每种的操作都不大一样，恐怕不是我们一下子能讲完的吧！

米格：嘻嘻，这还不简单，我们这次先讲讲比较通用的方法，以后的“米饼教室”就每次都简单来介绍一款吧。

软饼干：这个主意不错。那就请米格大人先来赐教一下烧录通法吧！

米格：好！现在就来为大家传授烧录通法，首先气运丹田，然后合紧双手，再然后……

软饼干：（—_—|||）大师，麻烦你快点进入正题吧。

米格：好吧……我们主要以 Slot1 烧录卡为主进行介绍。使用烧录卡的第一步首先是更新内核，定期更新内核才能保证烧录卡能够运行最新游戏，并且享受许多附加功能。内核我们可以在烧录卡厂商主页下载，大家可以参看《掌机王 SP》的“烧录卡新闻站”，那里有主流烧录卡主页地址及更新说明。

软饼干：完成下载后要怎么样更新呢？

米格：不论是采用 microSD 卡作为外存储芯片的烧录卡，还是内置存储芯片的烧录卡，第一步当然是先把下载的内核更新文件拷贝到存储卡上。之后，对于 M3DSS、R4 等一些



采用外置内核的烧录卡只需拷贝内核文件到指定目录就OK，而对于采用更新内核的EZ5、Ncard之类烧录卡我们还要在烧录卡上执行内核更新程序，有的需要按快捷键，有的则直接启动内核更新程序即可，这些都可以参看官方网站介绍或是《掌机王SP》相关介绍的。

软饼干：嗯，也就是我们“米饼教室”后面要为大家介绍的部分。

米格：烧录卡更新完毕后，就可以将ROM直接拷贝到烧录卡上。外存储烧录卡只需将microSD卡插入读卡器，然后连接电脑，向可移动磁盘拷贝ROM文件即可。而Ncard、DS FireCard这些内存储烧录卡需要将烧录卡和火线连接卡都插在NDS上，开机启动烧录卡，进入可移动磁盘模式，再通过USB连接线了连接电脑，将烧录卡存储芯片识别成可移动磁盘，从而来拷贝ROM文件。不过大家一定要记住，现在的烧录卡还不能直接读取网络上下载的ROM压缩文件，一定要先解压缩后再进行拷贝。

软饼干：之后的步骤我就知道了，将烧录卡插入NDS，开机进入烧录卡界面后选择ROM运行，是吧？

米格：没错，这就叫“烧录通法”！哈哈哈。

软饼干：这也太简单了吧……

米格：原理搞清楚了，之后再介绍具体操作就不难了。

软饼干：这么说倒也没错。那我们今天的内容就到这里吧。

米格：各位同学，放学前记得尽快把上次的家庭作业交上来哦！那可是软老师苦思冥想才设计出来的。(^_^)

软饼干：谁是软老师啊，再这么叫小心我扁你！

米格：还是闲话不多说，米格我先跑路啦，bye！

烧录通法



掌门人

主持：马修

插图：西瓜树



E3的热潮渐渐远去，有什么让各位特别留意的吗？本辑掌门人发布最新消息：我们除了继续招聘编辑，还将招募编委，编委的职责在正文中写得很清楚，有兴趣的各位就去看一看，觉得可以胜任就把您的简历投过来吧。同时，我们继续欢迎广大读者朋友们来给我们指出问题，提出建议，让我们的《掌机王SP》越来越精彩。

大风吹来了钞票

前几日眼皮狂跳，预示着我的好运来了，结果下午放学穿过操场，突然一阵狂风大作，吹来几张鲜红的人民币……紧接着没过几天，同学跑去充话费，居然鬼使神差地报了我的手机号，营业厅小姐很敬业地问他："你确定这个是您的手机号码？"他看了一眼屏幕，然后微笑着对营业员说："对，就是这个。"最关键的是，他本来每次只充100元话费，这次偏偏充了200元……其实这些都还不是最离谱的，最让我感动的还要数自己写的信居然刊登在《掌机王SP》了，等将来我成家立业，有了孩子，吹牛的时候就可以说："想当年，你老子也是全国闻名的《掌机王SP》里常常露脸的人物呢！"然后就等着听儿子赞："爸，你好强哦！"

宇轩：马修这人是最不禁夸的，我敢说这封信肯定还会登。

软饼干：拾金不昧才是美德呀。

羽纹：还是不要占同学的便宜了，这种事情一查就能查出来。

马修：大风刮来了鲜红的票子，羡慕一下。至于你同学的话费——恕我直言，这事很假，除非他本来就是帮你充值。

看“口袋光环”中米格的说唱挺厉害的，看来米格在以后的日子里很有可能进军歌坛啦！我看米格挺有明星气质的，希望下次米格能再来一段说唱！期待中……

天津 王利伟



雷伊：米格的说唱水平的确厉害，平时在办公室的动作也很Hip Hop。悄悄告诉你，“小米逛市场”的RAP歌词现在已经成为了办公室的流行台词……

米格：很流行么？为什么我只听到整个办公室只有你一个人在跟着瞎唱……

大家来找茬

上次找了42辑的茬，这次本人又有错误要挑（汗，找茬找疯了）。63辑“天下聚会”栏目背景上有一行奇怪的白色文字（开始以为是隐藏讯息，高兴了一下），仔细看原来是“FAQ 电台”里那张“NDSL 排排坐”照片的解说，不知怎么跑到那去了。另外本辑121页，我想可能是字太多了，“布”字跑到外面去了。

另外根据“FAQ 电台”米饼的话及“掌门人”中马修等人对“宇轩大哥”几个字的嘲笑来推断，或者说无责任猜测，宇轩的形象是不是一位少年有为、英俊潇洒、才胜周郎、貌比潘安，或者说像陆逊一样“面若童稚，颜如美玉”呀。最后举双手赞成“GBA 补完计划”的再度回归。

掌机猎杀者 小胡

马修：欢迎大家来找茬，话说这种问题一不小心就跳出来了——非常感谢小胡同学。我们努力避免出错的同时，也请各位读者朋友们不要放过我们的错误，发现了一定要来信告诉我们。

米格：你对宇轩的猜测总共有24个字，但猜对的只有“少年”、“潘”、“童”4个字。这方面小胡同学还要努力哦。

软饼干：补充一下，潘，是潘斯特的潘。



抽奖无双

因为历史悠久，偶的GBA开始间歇性罢工了，天知道它还能活多久。(T_T)伤心啊……跟我挺长时间了，现在蛮希望有台NDSL来做替补。嗯，我把希望寄托给《掌机王SP》的各位小编了，谢谢啊！

目前正打算购买以前没有买到的《掌机王SP》。第48辑我邮购了两本，可是我填地址时添得不准确，请问现在能改吗？我真的很想要啊……

濮阳 班长

马修：不知道你的GBA什么时候买的，不过用到现在也已经不错啦。多多参加我们的抽奖吧，虽然中奖与否要看运气，但参加得次数多几率肯定也是高的。至于你邮购的48辑，从到信日期来看估计是晚了。唉，大家邮购时一定要把填对信息啊。

最近看了动画《幸运星》，在此方的提醒下，我把信封的边用鲜艳的绿色荧光笔涂了一圈，这样中奖的几率就更大哦。

内蒙古 薛伟

宇轩：薛伟同学还真是煞费苦心哦，不过这好像是一厢情愿的想法，建议读者们采用比较有爱的方法试试效果，比如此方的数量战术……

马修：确实有效的话，记得告诉我哦，我按您的方法去买彩票。

用小P体味脊背发凉

终于考完试了，悠闲的暑假也已经开始了，最近特别想玩恐怖游戏，不知道在PSP上有什么恐怖游戏，请小编们一定要推荐几个给我啊！让恐怖的寒意让这个夏天不那么热吧！哈哈。

上海 王珏

软饼干：文字类恐怖游戏喜欢不？以《怪谈新耳袋》为首的一批音像小说类恐怖游戏还是比较棒的，不过对日语要求比较高。而像PS2版《零》那种的动作恐怖游戏目前还没有，你得等今年年底的《寂静岭》出了，才能体验到摄人心魄的寒意。

马修：分享一下用小P体验恐怖的经验吧：把一些日本恐怖片或香港猛鬼片拷进PSP，午夜钟声敲响时步入没开灯的洗手间，背对着洗手间的镜子看恐怖片，当演到吓人处，猛地回头看镜子……

胧月：马修，你是不是被这个法子吓到了才……

《掌机王SP》的各位小编们，你们好，虽然这是我第一次给你们写信，但我可是看过很多辑《掌机王SP》哦，真是十分喜欢。我拥有掌机的时间并不长，是今年春节用压岁钱买的一部白色小P，我自然是爱不释手，最喜欢的游戏要数《乐克乐克》了，听说马上要出《乐克乐克2》了，实在是高兴得不行……

掌机迷 罗漫

马修：呵呵，从你的来信的字里行间能感受到你的快乐。大家有什么高兴事或不开心事也都写信来告诉我们吧，还是那句话：把你的快乐分享给朋友，你会得到双倍的快乐；把你的烦恼倾诉给朋友，你的痛苦会减少一半。不过，《乐克乐克2》目前还没有消息的。

最近在上海召开的ChinaJoy游戏展会可真是热闹啊，不知道小编们有没有去采访啊？在那里我几乎都没关注什么游戏，只顾着拿着照相机狂拍那些Show Girl了，呵呵，我还与她们合了影，我寄来的照片里就有很多美女的，你们看见了吗？嘻嘻。

上海 小良良

马修：Show Girl确实是ChinaJoy的一大亮点，虽然参展商的素质良莠不齐，但Show Girl的整体素质很高。而且不乏孙婷、丁贝莉这些让人眼前一亮的MM……

雷伊：难怪没见你关注E3，原来去关注ChinaJoy的Show Girl去了。今年有哪个Show Girl特别靓，把照片共享一下。



我是一名来自江苏徐州的女高中生兼掌机玩家，我拥有PSP、iDSL、GBA SP和GBA，我比较喜欢RPG类游戏。关于我的掌机，我都很怀疑它们的来历。先说GBA吧，我是前年10月份买的，但是那段时间的杂志都说已经没有全新GBA了，可是我买机的那家店却说那是任天堂的全新机……唉，真是被黑了啊。

然后就是PSP，我去年圣诞买的，黑色，1.5版，然后又是什么2.71版软降，1500。记忆棒上写的是高速棒，卖的也是高速棒的价钱。可棒子本身却是低速的，狂汗……

再就是iDSL，1150，白色。N-Card 1G的要230元，总是坏掉，还总是死机，血汗……

徐州市 杨雨薇



各位注意，招编委了

各位在“掌门人”中游逛的读者朋友们注意了，《掌机王SP》开始招编委了，所谓编委的工作，就是下面这些：

1.认真仔细阅读每辑《掌机王SP》，指出书中的错误、疏漏，提出改进建议。并根据不同时期的流行现象、焦点话题（尤其是在青少年中），及时向我们提供制作新内容、新栏目的建议，让我们的《掌机王SP》与时俱进！

2.认真仔细阅读同类（游戏类）书刊杂志，认真分析并总结出这些杂志中有哪些优点值得我们学习及借鉴的，有哪些当期的重要游戏及焦点新闻在同类书刊杂志有刊载而被我们疏漏的。

3.关注本市书报亭中《掌机王SP》与同类书刊杂志的销售状况及销售比例。

4.将以上的所有信息，在第一时间内尽快反馈给我们，确保时效性。

如果哪位朋友能胜任，就把你的简历投到pgking@263.net吧。

PS：既然是工作，当然有报酬和奖励，担任编委期间，每月有100元的职务津贴。编委任期1年，期满后根据您的工作表现与成效，我们将从编委中评选出“最佳编委”，并发放特别奖金！

《掌机王 SP》招聘启事

招聘职位：编辑

工作地点：深圳

《掌机王 SP》招聘编辑一名，符合以下条件，即可报名应聘。

1.热爱掌机游戏，游戏经验丰富，有专精的游戏系列、游戏种类和丰富的游戏知识积累。

2.对PSP、NDS软硬件使用有较深入的了解，熟悉电脑软硬件操作。

3.日语或英语水平达到看懂并准确翻译游戏剧情的程度，能熟练地从日文网站或英文网站获取游戏资料或讯息，关注业界新闻。

4.思维敏捷，文笔优秀。

5.身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括：

1.写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。

2.能力考核的文章：一篇生动传神的游戏推介文章或软硬件介绍文章；一篇专题企划的制作方案；一篇对《掌机王 SP》优缺点的分析文章。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部；Email请投往pgking@263.net，并注明“应聘”字样。

把握机会，成为《掌机王SP》的新小编吧！

马修，你给我跪下！orz

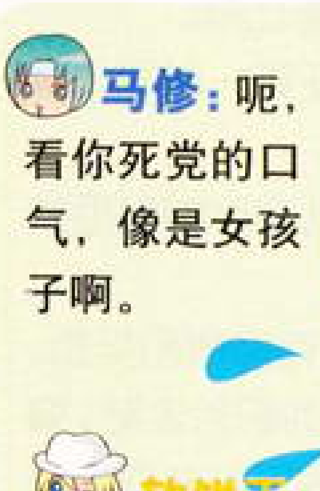
各位小辑大人，拜托你们不要每次只把那些冷笑话一段又一段地堆出来，对于一些问题也集中回答一下嘛。试想一下，一位读者寄信问问题，就算能刊登，最少也等隔期才能得到答复，最少要20多天吧。要是你们不登，我们的问题没得到答复。一页页的净是一些无聊的冷笑话，小编们明知不是真事还要往上登，心寒，太心寒了！

天津 孙晓光

马修：回答读者问题的栏目现在虽然仍属于“掌门人”，但也已独立成“FAQ 电台”了。各个栏目的页数也是经过商量讨论才分配出来的。我们不能保证每个读者的问题都登上“FAQ 电台”，但我们会选择有代表性的问题进行回答，电子信箱的问题一般时更会直接回复。再说，就“掌门人”而言，单纯回答问题的话，针对的范围仅仅是对那些问题有兴趣的读者；而从调查结果来看，喜欢轻松话题、交流话题及玩家生活话题的读者明显更多。不过不管怎么说，还是要感谢你对我工作的监督，而且如你所说，真实性方面我确实该多注意，欢迎继续提出你的意见和建议。

终于买到65辑《掌机王 SP》了，拿着书，刚走进教室就被一死党看到“啊！千里，你……没想到你外表老实，竟是一色狼！以后出门别说你认识我！”呜呜……冤啊！所以严禁小编使用性感MM作封面！

江苏 黄千里



马修：呃，看你死党的口气，像是女孩子啊。

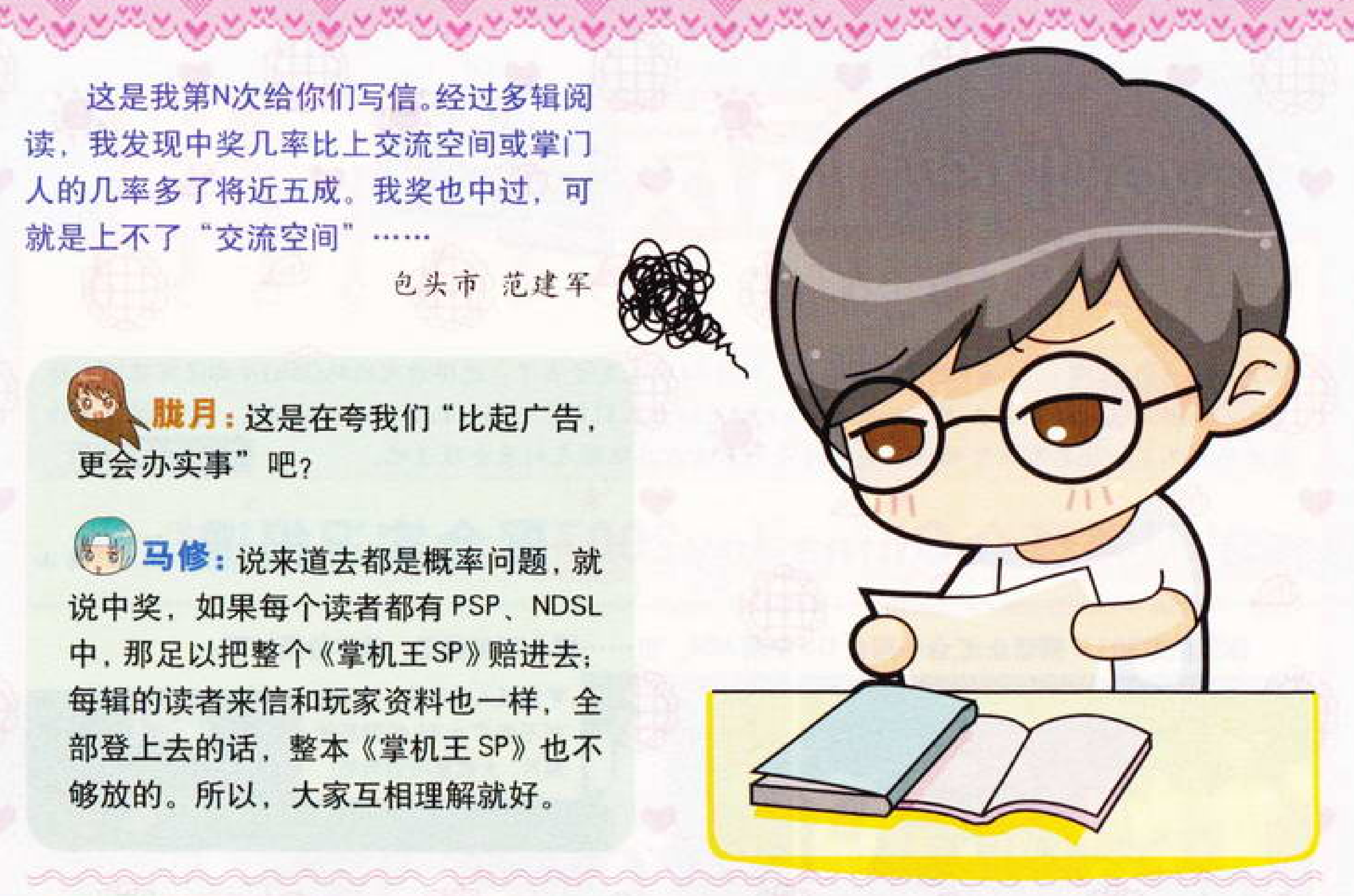
软饼干：也不一定，死党嘛……

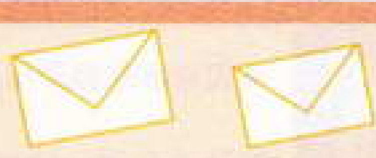




这是我第N次给你们写信。经过多辑阅读，我发现中奖几率比上交流空间或掌门人的几率多了将近五成。我奖也中过，可就是上不了“交流空间”……

包头市 范建军





胧月：这是在夸我们“比起广告，更会办实事”吧？

马修：说来道去都是概率问题，就说中奖，如果每个读者都有PSP、NDSL中，那足以把整个《掌机王SP》赔进去；每辑的读者来信和玩家资料也一样，全部登上去的话，整本《掌机王SP》也不够放的。所以，大家互相理解就好。

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9、12、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43、55、61～69辑，每辑定价8.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价25元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

继续期待大家的意见和建议

先请大家放心，无论是平信、Email还是发在论坛，大家的意见和建议小编们都是逐一看的。有什么意见和建议，或者你对某个游戏的看法和评价，就告诉我们吧。**平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的意见收集帖中提出。**

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》是大家的，《掌机王SP》欢迎大家踊跃投稿！有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：特快专递、攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、玩家点评、专区地带各个专页、封面、热血最强、超级玩家。

投稿要求

攻略最好为当月游戏；研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究；口袋剧场为游戏及玩家的相关故事小说；玩转PSP、玩转NDS和硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主；画稿为故事型的画稿。投稿前请用Email和小编取得联系，大篇幅的稿件请尽量以Email形式发送。

平信及Email地址请参看邮购信息，来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。

levelup.cn 坛友互动专栏

E3就这么过去了，同时CJ也这么过去了。记得前几次的Chinajoy都没有落下，特别是去年，如愿地和levelup论坛众人们见了一面，认识了不少好朋友。今年因为工作关系而去不了，还真有点可惜呢，我们还是先来看看其他坛友的展会报道吧。 栏目主持 宇轩

[分享]LU猥琐众ChinaJoy2007聚会实况报道

楼主：乌山

http://bbs.levelup.cn/showtopic-470463.aspx

昨天应邀和LU猥琐众汇合一同去CJ参观MM。咳……那么不多说了，具体收获如下：



▲猥琐众集体照曝光。

▲惊现《STAR WARS》帝国杂兵！

▼应某人的要求，拍了张对不起广大SF的邪恶的照片，大家要喷就喷吧！

▲雷诺赛车都开出来了。

▼终于见到比较有味道的展台了。


▲这套装备还不错，瞧这小胖多投入。


◀有大量MM出没！

（更多MM照片详见论坛原帖:-）

[分享]全人类最冷的30个笑话

楼主：bloodkain

http://bbs.levelup.cn/showtopic-476699.aspx

1 有一只企鹅，他的家离北极熊家特别远，要是靠走的话，得走20年才能到。有一天，企鹅在家里呆着特别无聊，准备去找北极熊玩，于是他出门了，可是走到路的一半的时候发现自己忘记锁门了，这就已经走了10年了，可是门还是得锁啊，于是企鹅又走回家去锁门。锁了门以后，企鹅再次出发去找北极熊，等于他花了40年才到了北极熊他们家……然后企鹅就敲门说："北极熊北极熊，企鹅找你玩来了！"结果北极熊开门以后你猜他说什么？……"还是去你家玩吧。"

2 小白兔蹦蹦跳跳到面包房，问："老板，你们有没有一百个小面包啊？"

老板："啊，真抱歉，没有那么多"

"这样啊……"小白兔垂头丧气地走了。

第二天，小白兔蹦蹦跳跳到面包房，"老板，有没有一百个小面包啊？"

老板："对不起，还是没有啊"

"这样啊……"小白兔又垂头丧气地走了。

第三天，小白兔蹦蹦跳跳到面包房，"老板，有没有一百个小面包啊？"

老板高兴地说："有了，有了，今天我们有一百个小面包了！"

小白兔掏出钱："太好了，我买两个！"

3 老师问一同学怎么减少白色污染？

同学答：把饭盒做成蓝色。

4 有一只北极熊和一只企鹅在一起耍，企鹅把身上的毛一根一根地拔了下来，拔完之后，对北极熊说："好冷哦！"北极熊听了，也把自己身上的毛一根一根地拔了下来，转头对企鹅说："果然很冷！"

5 有一个面包，走着走着肚子饿了，于是就把自己吃了。

6 小白＋小白＝?

小白兔(TWO)！

7 Q:胖子从12楼掉下来会变什么？

A:死胖子。

（完整内容请参看论坛原帖）

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。

levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index-gamehandle/752）掌机玩家自己的论坛。



新海诚的《秒速5厘米》终于有了完全版下载，强赞！下辑一定给大家献上完全版的下载地址，另外高清影院从今天开始就正式开张了，喜欢的朋友们可以去levelup网站多找找，已经有许多了啊。

文 宇轩

银发的阿基多



纷乱世界里的纯真童话，这是一个过去与未来相爱的魔幻故事，也是一部呼唤人类回归纯真年代的美丽童话。



很久的过去，贪婪的人类策划了一场操作植物遗传因子，企图控制自然万物的阴谋。计划失败后，300年的时光如水流去……不久的将来，变异的森林不再沉默，长成龙形的怪物发动了对地球的凶猛反击，地球顷刻一片狼籍。在森林的狂暴侵犯下，软弱的人类对繁华的往昔毫无头绪，倒塌崩坏的大楼残骸成为孩子们穿梭游玩的游乐场，没有电力的城市当夜晚来临时一片黑暗，没有自来水需要取泉水解渴，人们对一切的颓废早已见惯麻木。表面上，快乐如常。荒凉的地球让岁月不动声息地流淌，耗费生命的热情和朝气。转折从未来的少年阿基多（胜地凉 配音）与从过去来的少女图拉（宫崎葵 配音）命运般地相邂开始。

年轻的阿基多生活在一个叫“中立都市”的地方，他从小就作着一个七彩的梦，那里面的世界有歌舞升平，人类与森林友爱地相处着的愉快景象。一天，好奇的他与好朋友凯来到被封禁的洞口取水，突然发现了一些奇怪的机械闪着耀眼的光芒，一个沉睡了300年的纤纤少女图拉从梦中不可思议地醒来。在图拉的回忆里，阿基多情不自禁地爱上了过去的世界，两人因成长的环境不同而迷失了方向，为增长见识而携手向前。美好的爱会融化仇恨的心——两人带着共同的信念出发。

银色の发のアギト
导演：杉山庆一
主演：胜地 凉
类型：动画／剧情／冒险
对应机种：PSP
影片格式：480MP4
影片大小：250MB

下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-469905.aspx

加勒比海盗：黑珍珠号的诅咒



英俊迷人的杰克·斯派洛（约翰尼·德普 饰），是活跃在加勒比海上的年青海盗，拥有属于自己的“黑珍珠号”海盗船。对他来说，最惬意的生活就是驾驶着“黑珍珠”在加勒比海上游荡，自由自在地打劫过往船只。但不幸的是，这悠闲洒脱的日子到底还是结束了——他遭到了大副巴伯萨的欺骗，连自己珍爱的“黑珍珠号”海盗船也被巴伯萨偷走。

随着自己的势力日渐强大，巴伯萨妄想长生不死的贪婪野心也在不断膨胀。想不到却遇上了邪恶的诅咒——每当月圆之夜，巴伯萨和其他“黑珍珠号”上的船员都会变成骷髅。

一次，他们把船开进了皇家港并袭击了小镇，还绑架了总督的女儿伊莉莎白。伊莉莎白青梅竹马的铁匠学徒威尔·特纳（奥兰多·布鲁姆 饰），眼看自己心爱的女孩被海盗抓走，悲愤不已。恰巧的是，曾经身为“黑珍珠号”海盗船船长的杰克·斯伯洛，也由于自己的海盗身分被关进了这个海边小城的监狱。

铁匠威尔想方设法救出了狱中的杰克，两人偷来英国皇家舰队最快的“拦截号”军舰。威尔为了救回深爱的女孩伊莉莎白，杰克为了夺回原本属于自己的“黑珍珠号”，驾驶着“拦截号”军舰迅速追去。一场壮烈的海战就此展开……



Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl
导演：戈尔·维宾斯基
主演：约翰尼·德普
类型：剧情／魔幻／爱情／惊悚
对应机种：PSP
影片格式：PMPAVC／MP4AVC／DPG2
影片大小：1491MB

下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic.aspx?page=end&topicid=474780

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！



上辑热点话题回溃之改良版PSP

经过网络及平面媒体的报道，相信各位也都知道PSP改良版的相关消息，下面就请大家就改良版PSP及其相关展开讨论。

PSP的新版本么？感觉给人就是不过是薄了、轻了，远看还不知道啥变化，没有NDS到NDSL的惊喜和震撼。留下的还是按键和残影问题。莫非索尼想在电视上（新版PSP连接电视）解决残影问题？还是索尼退出掌机市场了（都连到电视上的游戏机了）？

常枫※剑路

新PSP很好很强大，虽然外观上没改变，令人有点失望(不过是厚机和薄机的区别)。不过，《CCFF7 Ⅶ》的限量版PSP真是令人嘴谗啊！

希望上帝赐给我。

470296773

PSP那么薄了，握着会舒服吗？还是DSL好。

zzxxx

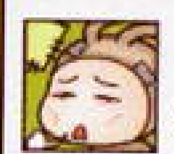
体型更小、更轻、功能更多确实不错，但希望发热量别更大……

songkai123



屏幕不会没换吧？感觉外观没什么变化，如果没有视频输出应该会更小……吧？

ayanamih



PSP-2000没有带来任何实质性的进步，充其量只是增加了能连接电视来显示图像的鸡肋功能而已。

PCplayer

NDS老版本由于看上去不够时尚，所以出了NDSL感觉有质的飞跃。可PSP本身就是一款够时尚的主机，这次的改良在厚薄重量上做文章，所以没有NDSL带来的那种视觉冲击。

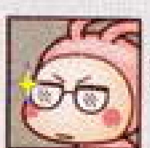
开伦蒂尼

PSP-2000，更轻，更薄，更安心。

dyching

感觉没有实质的进化，与NDS到NDSL的进化相比差太多，视频输出也没什么太大的用处，谁没事拿个掌机连电视？

幺幺



改了么？没吧？没差别。

haha199119

终于变轻了哦，以后再不用拿在手里这么累了，现在惟一期待JS会实行贴换活动，有就好了。

伟大航海盗

就是让老版PSP的价格下降的，推行全民PSP计划的。

zerosonic2

啊？有改良版？我没看到，我啥都没看到。

toroly

给人很清爽的感觉，看着很舒服，不像以前那样累赘。

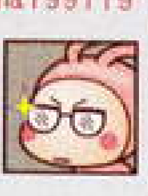
花黑客

PSP不是当初的NDS，PSP的设计可以说除了某些细节外，没有什么可以改进的地方了，从新版PSP加的TV接口就可以看出，Sony是想方设法要找个新的亮点出来。这与老任的每次掌机改进相比，Sony显然嫩了点。新版的PSP至多是老的PSP销量趋势的延续，不会创造NDSL那样实质性的飞跃。

ronytong

全新设计的PSP-2000激情上市，更轻盈的机身，更贴心的设计，更周到的保护，让您每个晚上都能清凉一夏！

hopy

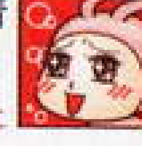


PSP-3000期待中。

AZOE

表面看上去虽然是有所改进，但实际上只是俗话所说的“换汤不换药”推出PSP-2000，是Sony不是惟一但却是最好的一个选择了，而且自PSP被NDS所压制后，Sony就知道这是一条只能向前走不能往后退的“不归路”了。我觉得Sony这样换着花样的来做宣传，还不如用心地去做好每一款游戏，这样才算有诚意，才算对得住广大的玩家！

无我の境地



本来打算买PSP，结果出来这个东西，还是观望一下吧。价钱方面如何？其实原版PSP已经很好啦，这东西没什么期待的。

donaldr



虽然改良小P的新功能对我来说没太大吸引力，但是漂亮的新颜色已经死死把我的心拽住了，淡蓝大好啊。

伊洛炅

本辑热点话题

“Gameboy”品牌将停止使用？

不久前，任天堂北美（NOA）市场部总裁乔治·哈里森在接受采访时对说，NDS将取代历史悠久的“Gameboy”品牌，并将成为未来发展的重点。而是否会在未来的某一天重新启用“Gameboy”这个品牌还不得而知，本辑大家就围绕这件事及其相关展开讨论吧。

GAME BOY®

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年8月1日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

大奖名花有主!

《掌机王SP》第67辑大奖揭晓
中奖者名单公布!

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。

联系电话：0931-4867606

特等奖 2名 PSP主机、NDSL主机

南溪市	万鸿波
惠州市	邹振浩



一等奖 MD Max掌机 3名 OS掌机 3名



上海市 陈觉	本溪市 刘东昌	南宁市 张帆
深圳市 冯伟文	北京市 齐铭	郑州市 竺若颖

二等奖 11名 NDS烧录卡

太原市 董鹤麟	瑞丽市 饶天柱	南京市 张晨
厦门市 林烽	重庆市 王松	西安市 周金胜
无锡市 刘毅达	舟山市 尹翀鹏	武汉市 周旷宇
上海市 彭佳良	哈尔滨市 张宝昆	









三等奖 6名 北通、黑角掌机周边

广州市 丁昱鹏	郑州市 郭融冰	崇州市 宁巍
重庆市 葛梦	天津市 李锴	杭州市 张毅鹏

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931-4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

NDSL、PSP 幸运大抽奖



交流空间

欢迎各位玩友踊跃参加"交流空间"栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用 Email 发至 pgking@263.net，或者来信寄到"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

姓名：王祺隽　昵称：飞舞的格斗死忠
性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：FTG、FPS、ACT、RAC
地址：安徽省繁昌县皖江中学高二（8）班
想说的话：会玩《KOF》、《TK》、《SF》、《GG》的来找我对战吧。

姓名：田磊明
性别：男　年龄：12
拥有掌机：无
喜欢的游戏：爆多
地址：贵阳市南明区解放桥小学六（1）班
邮编：520003　QQ：243078573
想说的话：砸我一个 NDS 或 PSP 吧，谢了。

姓名：许鹏飞　昵称：小鸡爪
性别：男　年龄：12
拥有掌机：GB、GBC、GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《星之卡比》、《舞空斗剧》、《黄金太阳》
地址：陕西省西安市邮电北巷15号4楼2号
邮编：710068　QQ：451782092
想说的话：天啊，地啊，上帝以及老天爷啊，请让我中上一台 NDSL 吧。

姓名：马特　昵称：阿飞
性别：男　年龄：20
拥有掌机：iDS
喜欢的游戏：《游戏王》、《恶魔城》、《Bleach》
地址：北京市昌平区南口镇
邮编：102202
想说的话：《掌机王 SP》确实不错，小编们辛苦了。

姓名：孙铁铮　昵称：铁男
性别：男　年龄：18
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《应援团》、《马车》、《马里奥篮球 3on3》
地址：吉林省长春市长春二中高二・十二班
邮编：130061　QQ：382342322
想说的话：多么希望有台 NDS 或者 PSP 砸到我的口袋里啊。

姓名：秦天
性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA、GBM
喜欢的游戏：ACT、RPG、SLG、S・RPG
地址：浙江省湖州市73011部队干休所16号
邮编：313000　电话：0572－2189888
QQ：262408707
想说的话：加我 QQ 或打电话（晚上6点以后）都可以，本地玩家更欢迎，我们还可以联机。

姓名：范翔
性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《机战》
地址：湖南省长沙市望月湖3片8栋303
邮编：410006　QQ：269749363
想说的话：快了，快了。

姓名：卢英杰　昵称：嘻哈少年
性别：男　年龄：16
拥有掌机：GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《马车》、《游戏王》
地址：山西省太原市双塔西街体育馆
邮编：030012　QQ：421465892
想说的话：首先祝各小编身体健康，事业顺利！我是一个体操运动员，平时没有什么时间玩掌机，希望小编砸个大奖给我。

姓名：梁汉朝　昵称：重型坦克
性别：男　年龄：19
拥有掌机：GB、GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《火纹》、《牧场物语》、《龙珠》和与高达有关的游戏
地址：广西桂林市奇峰镇75121部队83分队
邮编：541005
想说的话：在部队实在太闷了，想找些朋友聊聊，也想买部PSP玩，但钱不够。希望小编能够实现我这个梦想。

姓名：钟富年 昵称：斯·Jey

性别：男 年龄：17
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《游戏王》、《洛克人Zero》、《龙珠Z》、《口袋妖怪》、《恶魔城》
地址：广东省增城市新塘永和中学高二（7）班
邮编：511356 Email：jey32@126.com
电话：020－82973395 QQ：597663328
想说的话：永远支持《掌机王SP》！祝《掌机王SP》越办越棒，将掌机精神发扬广大。欢迎大家加我QQ，和我一起谈天说地。

姓名：李澍 昵称：长虹剑主虹猫少侠

性别：男 年龄：13
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《真·三国无双》、《口袋妖怪》
地址：昆明市国防路瓦仓庄33号六单元501
邮编：650032 Email：zxhflpo@yahoo.com.cn
想说的话：各位小编啊，我做梦都想有一台NDSL，麻烦众小编圆我这个梦吧！

姓名：柏胜龙 昵称：龙儿

性别：男 年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《生化危机》、《怪物猎人》
地址：浙江省长兴清泉武术学校高二（4）班
邮编：313109 Email：longershe@qq.com
QQ：396802651
想说的话：望喜欢掌机的朋友多多支持《掌机王SP》吧！让他们的奖品越来越多，这样我们的机会不就多了吗？

姓名：毕君晟 昵称：Freedom

性别：男 年龄：15
拥有掌机：GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《高达》游戏和大部分RPG
地址：河北省唐山市君安里135楼2门401
邮编：06300 QQ：654064419
想说的话：希望喜欢RPG和《高达》的朋友加我QQ。

姓名：陈俊杰 昵称：口袋疯狂者

性别：男 年龄：14
拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《铸剑物语3》
地址：湖北省十堰市东风五中初二（三）
邮编：442000
Email：cljj234@126.com
电话：0719－8220553 QQ：494685251
想说的话：天下《口袋》迷与我联系，别的游戏玩家也可以来找我交流，男女都可以。有手机的朋友一定要给我发短信呐，回信率200000%。

姓名：杜森 昵称：自闭儿童

性别：男 年龄：16
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：所有任氏大作
地址：北京2715信箱转杜森
邮编：100097 电话：13718776650
QQ：704069061
想说的话：就登我一回吧！

姓名：梁伟杰 昵称：车轮

性别：男 年龄：14
拥有掌机：GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《任天狗》、《牧场》、《恶魔城》、《洛克人EXE》
地址：广东省江门市新会区东甲乡日振围新村5巷4号
邮编：529100 QQ：315453370
想说的话：这是我第一次寄信，希望幸运女神能眷顾我，让我中部PSP吧！我太想玩《怪物猎人》啊！

姓名：黄浩然 昵称：明日の希

性别：男 年龄：17
拥有掌机：GB
喜欢的游戏：《恶魔城》、《洛克人Zero》、《口袋妖怪》、《塞尔达传说》、《我们的太阳》
地址：成都市龙泉驿区金银花街16号锦苑小区4幢2单元602
邮编：610100 Email：HHRKYO@126.com
QQ：287949957
想说的话：喜欢动漫、爱玩掌机的都给我放马过来吧！

姓名：宋一东 昵称：小东

性别：男 年龄：16
拥有掌机：GBC、GBA、GBA SP、小神游SP
喜欢的游戏：《牧场物语》、《火影忍者》、《黄金太阳》、《口袋妖怪 绿宝石》、《逆转裁判》、《约束之地》、《七龙珠》等
地址：辽宁省葫芦岛市辽建“美丽空间”14号楼4单元401室
邮编：125000 QQ：525569905
想说的话：天下玩友是一家，游戏无国界。虽说第一次寄信有些紧张，不过我相信会是一个好的开始，希望能交一些朋友。

姓名：吴广禹 昵称：迷失蔚蓝

性别：男 年龄：19
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《新超级马里奥兄弟》
地址：长春市一汽第6中学
邮编：130011 Email：wu575759600@163.com
QQ：280539930
想说的话：苍天啊，让NDSL拍死我吧。

饼干啊等你写完FAQ
《掌机王》都出下辑喽
没关系慢慢来
这次电台我自己来
说到中学时期学校的一块问答栏
是我看过最好的节目
于是也因此让我得了问题最佳回答手
专心致志写下答案的我
作文不好都像个诗人
坐着公车上学的我
看着窗外的人来往
是一种说不出的自由自在
Hoi Ya E Ya那鲁湾Na E Na Ya Hei
哦～我亲爱的FAQ啊
Hoi Ya E Ya那鲁湾Na E Na Ya Hei
哦～我来回答问题啦

FAQ电台

Hi，现在是FAQ电台测试时间。话说宇轩因为昨天吃了不干净的东西正在办公楼找厕所中，所以希望各位听众注意夏日饮食卫生……

大爷，你说什么呢！刚才的话已经直播出去啦！

(o_O) 哦？各，各位听众，大家好，刚才开了一个小小的玩笑，下面还是让我们进入正题吧。来自福州的读者**林伟康**询问GBA的盗版卡与正版卡到底有什么区别，是不是日文一定是正版的，中文一定是盗版的。首先米格肯定地回答，用语言版本判定GBA卡是否是正版的方法是绝对有问题的。因为国内有神游公司推出的行货GBA主机，自然也就有神游推出的行货游戏，而他们推出的这些游戏都是中文版的，因此只看中文就判定卡带是盗版这绝对不正确。最明显的区分方法是看卡带上面是不是有钢印、螺丝是不是Y口的、金手指位置是不是有Nintendo的字样，如果三者都具备，那么是正版卡的几率就大一些。不过现在GBA卡带盗版这么多，很少会有JS将盗版当正版来卖，所以直接从价格就能区分，30～50元售价的卡不是盗版就是二手卡了。

FAQ电台 你想创作属于自己的猎人日记吗？你想保存自己在《怪物猎人》世界里点点滴滴的记忆吗？《怪物猎人》剧本征集活动帮你实现这些梦想！参加我们的活动，不仅有机会现身《口袋光环》，还有各式各样的奖品等你拿！详情参见《掌机王SP》68辑158页。

广告过后让我们再回到节目中。来自浙江嘉兴市的**丁忆南**玩友询问汉化的NDS游戏是否还能进行Wi-Fi对战，还有M3和G6烧录卡区别在哪里。首先，正常汉化的游戏是不会出现无法联机这类问题的，只要你搞清楚汉化版是由美版还是日版游戏汉化的，就能够与同版本游戏联机，部分游戏甚至可以跨版本联机，当然，两个汉化版之间联机也是没有问题的。有关M3和G6，两款烧录卡在兼容性、功能上可以说非常接近，最大的不同在于M3系列是采用外存储芯片作为烧录卡存储载体的，也就是说除了购买烧录卡，你还需要一块存储卡来存储游戏。而G6系列则是采用内存储芯片作为烧录卡存储载体的，无须另外购买存储卡，ROM等内容直接拷贝在烧录卡内置芯片中。G6目前的价格还是相对较高的，而M3DSS价格就要低廉许多。

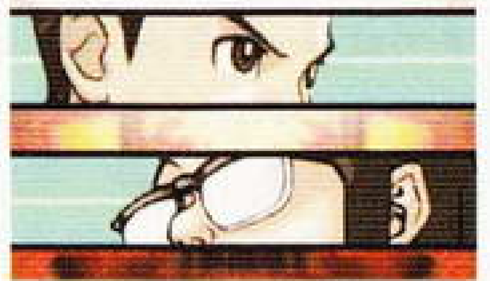
FAQ电台 《古墓丽影 周年纪念版》又跳票了，其跳票幅度之长，跳票频率之快真让人有点不适应，看来这掌机"跳票王"的头衔就暂时归它了，我们期待它的下一次跳票。好，牢骚发完后我们继续来看读者问题。

来看一下北京**葛小明**玩家提出的超长问题，"展信好，我非常喜欢《三国志》相关的游戏，不久前玩上了PSP版的《三国志8》，但有一些地方让我非常郁闷，因此想请教下小编。1.我用的是原创武将，与一些在野武将会话，他们对我的态度是无视，请问该如何转变他们的态度？是否要赠送一些东西给他们？2.我的原创武将在君主手下当太守时，网罗来很多名臣良将，和很多人的私人关系也非常好，但是当我反乱后，那些亲密度为知己的武将都离我而去了，为什么？3.现在好不容易多抓了些敌将，但每次评定后都有其他势力来把我手下忠诚度70多的武将挖走，我却连别人忠诚度50的武将也挖不动，怎么回事呀？4.如何招降关羽、张飞这种对君主死忠的武将。1.有些在野武将胸怀大志，比如孙氏父子，对于名声不高的原创武将，无视也是很正常的；还有一些武将确实是莫名其妙地鄙视人——不用管这些人，日后如果战场上俘虏后，投降的话关系会慢慢好起来；不投降释放了他们也可能令他对你刮目相看，当然，再抓起来还是被无视，那就砍了算了。2.游戏中所谓的"知己"并不同于我们所说的知己，仅仅是彼此知道对方的名字而已，这样关系在游戏中属于中等，

中等交情的属下当然不用指望他能和你一起反叛君主，不过如果交战后俘虏了他们，这些“知己”关系的武将还是有很大几率归顺的。3.这就是传说中的电脑作弊，多S/L吧。4.除非你把刘备或其君主捉来，令其君主归顺，否则别指望他们能归降，所以想纳大将一定要有耐心。尤其注意和其势力战斗时，千万不要杀掉他们的亲人。本人当初就因为误杀了张苞，结果和曾结拜过兄弟的张飞成为了仇人，不得已杀了张飞，随即又成了关羽、刘备的仇人……

接着来看沈阳**flying**玩家的问题，“《逆转裁判4》最后一章的最后一个选项，要我们选择绘濑真琴是否有罪，我选的是‘无罪’，结果顺利通关了。一直没有勇气去选‘有罪’那个选项，问了身边的很多朋友，他们也都是直接选的‘无罪’。不知道选择‘有罪’后会有什么样的结果？”其实要知道有什么结果很简单，不过也的确有很多人到最后都“懒得”去选“有罪”了。既然这样，那么就在这里告诉你选择了“有罪”之后的结果吧。选择“有罪”的话，绘濑真琴就会死亡，游戏会直接 Game Over，所以这里其实不是什么分支，正确答案只有“无罪”一个，你选对了。





FAQ电台 虽然饼干是个掌机编辑，但自从他看了《MGS4》的实际游戏演示后，就有些神魂颠倒了，老是反复问《MGS4》什么时候出……小岛也算厚道，在花大功夫制作究极神作《MGS4》的时候还不忘PSP玩家，不知道小岛组出品的《MGS 掌上行动 加强版》到底还能给掌机玩家什么实惠呢？我们等着看吧！下面继续来看问题。

厦门**洪志伟**来信询问关于《口袋妖怪》的问题，他说：“我在玩《口袋妖怪》时，给怪兽吃加能力的药（9800元那种），为什么有时加1点，有时却没变化呢？这是什么原因？”因为牵扯到的东西比较复杂，这里只能简单说明一下，因为这种药并不是直接加在能力的数值上的，而是加在游戏的隐藏数值之一的努力值上，努力值又直接影响到能力值，但是效果就如你所说的情况一样，不是马上能看到的，还要慢慢通过对怪兽培养才体现得出来。



FAQ电台 最近掌机游戏严重匮乏，暑假果然是游戏市场比较清淡的时节。玩家们现在大概都窝在家里玩以前还没通关的游戏。在大伙吹着空调打游戏的同时，米饼还要冒着酷暑为大家回答问题，哼哼，心里还真有点不平衡啊！

最后来看江苏**赵佳**的问题，“最近玩《MHP2》的时候遇到几个问题，这里想请教一下小编：①有一种叫“カブレライト矿石”的道具在那里挖掘啊？②有的防具技能点资料上写的是“胴系统加倍”，不知道有何含义？③风翔龙的体力貌似很多啊，不知道每场的伤害会不会继承呢？”①カブレライト矿石又名灵鹤石，只有在上位任务中才能取得，比较推荐的挖掘地点是夜间密林的4、8两区。②“胴系统加倍”的含义就是令身体防具的技能点数翻倍，比较实用。③《MHP2》里古龙类怪物的所持体力都不少，在限定时间内给予的伤害超过其总体力的1/4后会逃跑，下场会继承这个血量继续战斗。不过即使是这样，新手单人挑战古龙也不算轻松。



前阵子饼干和宇轩偷偷去参加了一回掌机玩家聚会，热闹的场面让人颇感意外。暑假真是段美好时期，可以无忧无虑地玩，好想回到学生时期啊……（米格：时间不够拉，快和读者说再见吧！）好了，YY完毕，让我们下辑再见吧。





★最近关注

琉璃

某论坛最近绝举办了一场名为"羊皮纸PK大赛"的征文大赛，参赛作品要求描写一位游戏中NPC的故事。拜读了数篇参赛作品后，突然有些感慨起某些不为人知的NPC的辛酸故事，其中最喜欢的是《吉姆，微笑的吉姆》，这个看似疯癫的男人竟有一段如此悲伤的过去，看完故事后忍不住又将游戏拿出好好地回顾了一遍。

雷伊

■一直以为《寒蝉鸣泣之时》已经够剽悍了，看了《Happy Tree Friends》后才知道什么才叫"重口味"（别怪我火星）。

■《真·三国无双5》终于发表，对我而言倒是没什么，顶多又多了一个必玩的游戏，因为本人喜欢的游戏很杂，自购入PS3以来断断续续的一直都还有游戏可以玩。对于马修来说可就不一样了，他的"次世代无双专用机"在《高达无双》发售N个月之后终于可以再次开动了。

■"《传说》4连发"果然气势如虹，但当看到Wii的《仙乐传说 兰塔特斯科的骑士》可以抓怪物并带着怪物参加战斗时，我真的笑了。

软饼干

▲做完这辑《掌机王SP》，众小编又将前往海边游玩了，宇轩那小子去海边的梦想终于可以实现了。不过那里有没有美女，就看运气了。

▲由于房东要卖房子了，所以我和其他室友已经从住了N年的宿舍中搬了出来。换了新宿舍也还能接受，不过由于刚住进去，还没装窗帘，肯定免不了遭人偷窥了……

▲偷偷参加了一回掌机玩家的聚会，做了回卧底，还好没被人认出来。聚会的热闹场面给我留下了深刻印象，聚会玩家的年龄层不是很高，但也不乏成熟之人，看来我还不是最老的，呵呵。

紫枫

◆抉择

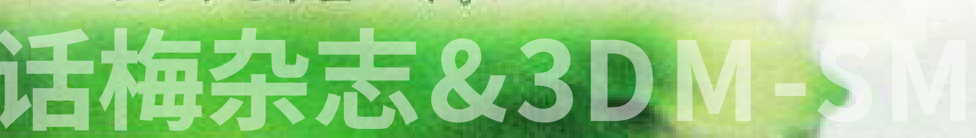
父亲来电催促赶紧解决自己的个人问题，说他那帮朋友们都抱上了孙子，开始向我发下最后通牒，听完父亲的电话，突然想起以前一个前辈的说辞："男人一生注定会要面临两个生死抉择——第一个是'结婚'与'不结婚'，选择'不结婚'，那你会面对整片森林，但是没有一棵树是属于你的，到夜深人静、独自神伤之时，无论后悔也好、伤感也罢，总之，会郁闷致死；选择'结婚'，那你会被迫加入到一个群体式生活当中，再也无法是独自一人，大多数情况下，这个男人会因为长期在此环境中生活而导致郁闷致死。至于第二个生死抉择么……你还太小，不懂。"

羽纹

★中国男足又一次倒下了，始终没能摆脱"打平就出线"这个魔咒——打平出线就是肯定出不了线。赛前"坚决进四强"、"中国男足永争第一"等豪言壮语与比赛中球队所展现出的水平是那么不相称。说实话，这次亚洲杯让羽纹很是失望，本人从1997年开始关注中国男足，其间但凡有中国队的比赛且电视台要转播的几乎没有落下一场，现在这种热情将随着中国队的出局而逐渐退去……

★最近由于有其他事情，《机战OGS》一直没有玩。鉴于现在的《机战》对本人的吸引力大减，遂计划利用金手指迅速通关。在此也缅怀一下WinkySoft时代的《机战》。

★月底公司组织出游，嗯，利用这个难得的机会好好地休整一下。



胧月

★开始追《父女七日变》，知道自己还没老到容不下这类生活喜剧的地步，只不过这些年总被畸形商业化的国产剧败坏了胃口罢了。新垣结衣的表现暂不讨论，我只觉得那演员要扮演和女儿互换人格后扭扭捏捏的老爹，真的挺不容易。

★看了NBGI对“《传说》系列”新作的宣传口号后，只觉得似曾相识。洗衣粉和去屑洗发水广告经常这样，宣传系列新产品的时候都喜欢和老产品放在一起比较，原本神乎其神的老产品瞬间问题百出——“污渍有残留”、“头屑不根治”，只有现在的新产品才是完美的。当然，等再下一代的新产品面世后，目前市面上号称绝对完美的商品又会突然出现各种问题。厂商，你能不能停一下这种自轻自贱的行为呢？

宇轩

▲搬家。虽然新房子比原来的小了一点，但是空调很好，很强大。另外也加装了宽带，这下寝室的众多数码设备都可以上网了。咩哈哈哈，现在果然是信息时代啊。

▲《秒速5厘米》第三个短片，在那首《One more time，One more chance》过后，看不见自己“过去”的男主角毅然转身大踏步的前进，嘴角流露出一丝微笑。新海诚大神万万岁。

▲昨天晚上呆在满是人的寝室，却突然感到有一丝寂寞划过。来深圳半年了，嗯，想家了吧。

米格

★最近终于找到了初中时看的一部超血腥僵尸片《丧尸出笼》，可是看到一半居然睡着了……难道是我的口味变重了的缘故？

◆前些日子约了雷伊、软饼干和宇轩来家里玩，一个晚上就将雷伊从一个不知吃碰胡为何物的麻将小白教成了午夜冠军！看来国民级娱乐项目的威力就是大。

▲伞丢了，结果最近都没下雨，RP爆发中……

LIKY

◆终于还是入手了投影机，虽然钱掏得有点心疼，但是在享受了家庭影院的震撼效果后，心里只有一个感觉：值！每天晚上躺在床上看大片，实在是莫大的享受。现在已经重新回顾了《加勒比海盗》前两部以及《指环王》三部曲，大场面的片子用投影播放效果就是不一样啊。有时间再接上Wii玩《塞尔达》看看。

◆突然发现自己白色小P的底部出现一道一厘米长的裂纹，外表如此晶莹完美的PSP竟然会这样，实在是有点夸张，我可没摔过它，后来得知这竟然还不是个别现象——UCG的星夜的白色小P跟我的一个症状。NDSL有断轴现象，PSP难道会有“裂底”现象？各位P友们还是注意一下吧，也许PSP的底部真的比较脆弱。


▲无缘无故出现裂纹，漂亮的小P破相了。

马修

◆做完68辑请了年假，不过因为怕未愈的伤吓到双亲，也只能在深圳养伤并过着糜烂的日子。某天点电脑上的时间发现年假即将结束时，不由得慨叹人有时真的可以虚度光阴到无视时间流逝的地步。

◆很多时候都希望时间能静止在某一刻不再流逝——其实这是典型的懒人想法。

◆整理LIKY的“小编寄语”时感叹还是自己的黑色主机好，因为出现裂纹的两台PSP都是白的，然后顺便看看自己的PSP，结果悲哀地发现，自己的主机也在同一个地方有了裂纹……

◆本辑小编寄语总结：LIKY炫投影机，雷伊揭我老底，胧月谈日剧游戏，软饼干聊生活，米格胆小，琉璃妹妹看起来不大开心，紫枫说婚姻，宇轩最后一句的原文“嗯，想家了吧”被我看成了“恩，想家了吧”，中国足球终于让羽纹失望。本人嘛，自己也说不清。



“7月暑期聚会大热潮终于进入了尾声，相信已经有不少玩家都感受到聚会的魅力了吧！而最近levelup的聚会专区也贴满了各地聚会报道，米格看了也是大呼过瘾，看着大家脸上的笑容，就足以让人体会聚会的乐趣啦。不过可别以为过了7月就没有“天下聚会”了，我们的聚会活动还会在各地继续组织，并在十·一迎来另一轮大风潮！下面就一起来看看来自苏州的聚会报道吧。

Chinajoy&聚会双重享受

——苏州CJ专题大巴聚会

文 罗伊SD

聚会名称：“天下聚会”苏州掌机Chinajoy专题大巴聚会
聚会时间：2007年7月14日早上7：30至晚上4：30
聚会地点：CHINAJOY会场聚会
聚会口号：“得奖”是途径，“交流”是目的！

本次聚会比赛奖品由黑角独家赞助
聚会礼品由levelup.cn、《游戏机实用技术》和《掌机王SP》赞助

大家好，我是苏州掌机群群主罗伊SD。上次没有及时赶上5月份的聚会热潮实在可惜，这次7月迎来了Chinajoy（以下简称CJ），经过我们群里几个主力人员反复的探讨及精心策划，终于确立了这次“CJ大巴聚会”，既能感受CJ的震撼，又能在路上享受联机的乐趣，双重享受，何乐而不为？6月28日，经过一番争论和探讨确立方案后，晚上就在levelup.cn发布了聚会公告帖，加上在本群的“据点”张贴告示，截至7月13日报名人数突破了75人。由于我们包的车子是53座的客车，致使一部分人员只能坐火车赶往会场，两帮人马形象地被分为火车众和大巴众。75人的规模也是苏州有史以来最大的一次联机聚会了，废话就不多说了，下面就切入正题吧。



▲大部队登场！涌入大巴，占领最佳地形，第一轮联机热潮要开始啦！

ChinaJoy是立足我们本土游戏业发展的巨大商业型展会。由于是Chinajoy专题大巴聚会，所以我们在公告上也写得很清楚，活动主要分为两个版块，车上进行的部分是进行连机比赛，CJ会场部分就是参观展览喽（其实是比看谁拿回来的东西多），当然展后还有可选的苏州聚会专场活动。作为活动负责人的我14日一大早就来到集合点，支起聚会X展架，等待着玩家们的到来。不过由于X展架上大大的《游戏机实用技术》、《掌机王SP》

以及levelup.cn网站这三个国内著名ACG媒体LOGO，再加上可爱的设计风格，回头率那叫个高！到了7点半，全员到齐，于是我们登上了大巴，聚会活动就在大巴启动的轰鸣声中拉开了帷幕。

聚会的第一项内容——配对！为什么



▲只见一人掏出NDSL，一人掏出PSP，这样你们也想联机？还是快找人换座位吧！）

叫配对？大家可别想猥琐了，因为有NDS玩家，又有PSP玩家，想要联机，当然首先是找对帮派啦。这不，就有人坐错了位置，紧挨的两人一个掏出NDSL，一个掏出PSP，这还怎么联机啊。等大家陆续坐好后，我们的联机比赛活动也就正式开始了。去上海CJ会场的路程只有两小时左右，对于比赛来说时间是非常吃紧的，虽然许多人都是第一次见面，不过很快就融入到聚会的氛围中，有说有笑地交流起来，当看到车里气氛热起来以后，我们的主持人拿着话筒，宣布比赛开始。首先是报名，主持人拿出报名表，上面列着各种比赛项目，传阅一圈后，只见上面都画满了钩……简单统计后，我们的第一场比赛——NDS平台最最经典、最吸引人的《马车》争霸赛开始了！比赛一开始，车内的喧闹声就立刻上升了一个等级，而最为搞笑的就是在大巴上联机那种特别的感觉，比方你正在左甩过弯时恰好赶上大巴也左转，本来忍不住倾斜的身体就更要随之动起来，结果站在前排往后望，一个个都坐得东倒西歪，而这时恰好大巴左转时一个玩家却在向右转，一个不小心歪错方向就从座位甩了下来，引得大家一阵哄笑。最后，比赛冠军被群内老猫获得，精湛的道具闪避和直漂技术，实在叫我目瞪口呆，最重要的是能在这种环境下发挥出超常水平，让其他那些不适应大巴作战的玩友气得直跺脚！之后进行的比赛是《塞尔达传说　幻影沙漏》和《俄罗斯方块DS》，当然精彩程度也不一般。没有参加比赛的玩家也没闲着，观战的观战，练手的练手，看片的看片，剩下的都在互相讨论关于游戏的知识，碰到知己话自然少不了。NDS平台大赛完成后，PSP平台比赛也激烈地展开了，《太鼓之达人》、《高达SEED连合对扎夫特》、《山脊赛车2》等等，一个挨一个地让PSP玩家也大呼过瘾，其中一个叫啊虚的小正太在《太鼓》比赛中表现不俗，几乎完美的音感，实在让人叫好。看了《高达SEED　连合对扎夫特》的比赛，我总算明白了“是男人就得开扎古”这个说法的精髓，至今膜拜中……

上午10点左右，我们到达了Chinajoy会场，广场的售票处已然排满等候买票的曲型长队，不禁让人想到了排队购买刚刚发售新主机时的情景。虽然天气闷热，却丝毫不影响大家排队的“热情”，好在前方已经有10多个火车众率先到达了会场，为我们领来了团体票，Lucky！进入会场前我们首先分了小组，以防大家走散。不过现在忍不住感叹一句，CJ的人就是多，分组也没用啊！



▲冲入CJ怎能不感受一把次世代的魅力呢？我们的MM在《铁拳5》的战斗中大获全胜！

我领着自己同组的几个人首先进入1号展厅，这边汇集了久游、九城、联众等众多知名网络游戏厂商（貌似我们来错地方了）。而展馆内也是人头攒动，音响震天，互相说个话都要扯着嗓门喊，什么？你想接电话？完全不可能！印象中在展馆内听得最多的就是“我这边太吵了”、“实在听不清”、“发短消息给我”之类的话语。而展会的另一大特色，就是各家都会发放印制有自己游



▲最后当然不忘献上我们的聚会合影，本来打算在CJ照的，可惜人太多……

戏的宣传袋，于是来往的人流，大多都拎着大大小小的手提袋，而厂商的手提袋也是一家比一家大。其实CJ的口味说实话并不怎么符合掌机玩家，带大家一起来也是想了解、感受一下国内的游戏氛围，会场惟一一个让我们掌机玩家觉得有点心理安慰的，就要数索尼的“黑屋子”了，因为里面有次世代主机PS3的试玩。此时看到《铁拳5 暗之复苏》，正想叫上同组玩友一起上去试试，猛然回头一看发现不少人已经冲散了。好在我们提前定好了暗号——找不到就打开NDSL开聊天室，很快几人的坐标就已查明，并顺利来到索尼展台汇合，只是在索尼展台前拿出NDSL招摇，确实有点挑衅的感觉……

时间很快就到了下午4点，我们的CJ展之旅也将告一段落，看着我们车上大包小包的CJ战利品，不由得让我心中涌起小小的激动，当然，不是想拿着战利品走人啦，而是在想什么时候国内的电子游戏展也能有这么大规模就好啦！人员集合后就是回苏州据点进行颁奖大会，看着大家一个个乐得合不拢嘴，我心里也感到开心不已，当然还要感谢“天下聚会”对我们苏州玩家的支持，“天下聚会，汇聚天下”，让我们下次聚会再见！





▼如此盛况，当然要有一个好的开头彩，聚会刚刚开始，就由“TJgamer应援拉合三人众”密谋动漫歌曲达人“小C”乱入，为大家表演了真人版《应援团》，随着热血的《电车男》片尾曲响起，现场的气氛也High到了顶点！

▲我们用笑声见证了“独乐乐不如众乐乐”，用热情告诉了每个人：“在天津——我们都有一个家，名字叫TJGAMER！”



▶先来个女仆MM让大家羡慕一把！



▶《怪物猎人》联机专区，几位猎人们正在专心的狩猎，我们还是不要打扰的好……

▲还是先不提游戏联机，看看我们的现场《游戏王》卡片战斗吧！这次聚会的两位专业级《游戏王》玩家也让我们见识了一次专业的卡片对决……

▲体验次世代也是我们的聚会内容之一，在群里人气女王MIUMIU殿下友情提供的Wii登场后，试玩台前人就没有少过。看这哥们专业的棒球姿势，我怎么突然想笑啊……

▼聚会的气氛越来越高，我们还专门用DV将比赛视频转播在大电视上，这样，大家就可以一边玩一边来关注比赛的进行啦！

▲聚会开场的恶搞照片，强盗："把钱交出来！"路人："交就交，反正我们的聚会是免费的……"（寒）。

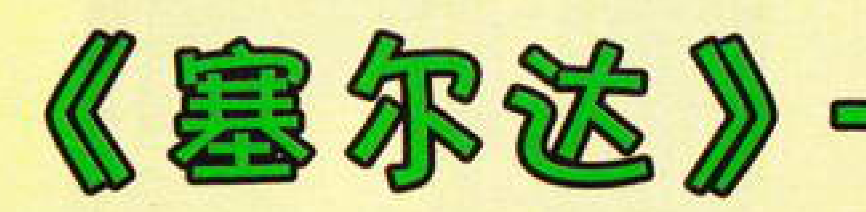
▲丰富的聚会奖品，旁边可是有重兵把守哦！

◀MM试玩Wii，周围可是围满了哦！

更多精彩照片请见：http://bbs.levelup.cn/showtopic-466627.aspx



本辑的两篇文章全部为游戏评论，但侧重点各有不同，第一篇评的是近期非常热门的掌机大作《塞尔达传说》，作者并没有笼统地对游戏的各方面进行评论，而是针对电视广告“第一次的《塞尔达》”所宣传的大众化进行了一番评述；第二篇则对不久前发售在NDS上的FPS《战火兄弟连DS》进行了简评。在此马修继续欢迎各位玩家踊跃投稿，让大家的才华在“自由谈”里充分地发挥出来。



第一次的《塞尔达》——幻影沙漏



文 Nebel



任天堂每推出一部主机，必有几个大系列游戏保驾护航，其中少不了的就是《塞尔达传说》。每一作《塞尔达》都是在主机的机能被充分地发掘后，充分地发挥了主机的特点和玩法，也充分考虑到这台主机的用户构成而推出——例如最近在NDS上推出的《塞尔达传说 幻影沙漏》，由于NDS主机的用户遍布各个年龄和类型，有不少用户都从未接触过这个系列的游戏，所以老任给这次的《塞尔达传说》起了个外号，同时也是这款作品广告宣传片的名字，叫“第一次的《塞尔达》”。

大众向的难度

众所周知，《塞尔达》系列的难度一向不低，无论是动作还是解谜都会让从未接触过的玩家大伤脑筋。笔者接触的第一款《塞尔达》是中学时代的《梦见岛DX》，印象最深的就是一路跌跌撞撞来到最后的迷宫，却由于怎么也解不开那个迷宫入口无限循环的谜题而不了了之。更别提什么海螺啊、心之碎片了，可能连一半都没收集到，后来在攻略的指引下才完成了游戏。之后玩《塞尔达》时，虽然对这个系列的谜题有了一定的概念，但还是时常被卡住而不得不求助于攻略。而且游戏中不仅是静态的谜题，更有许多动作性的场景，让对动作游戏有些苦手的笔者每每头疼不已。从N64时代开始，"《塞尔达传说》系列"好评仍然不断，可人气却有所降低，这与游戏的难度较高、不易上手有很大的关系。为了挽回系列的人气，制作一款容易上手，简单有趣的《塞尔达》是势在必行的。

《塞尔达传说 幻影沙漏》既然叫做"第一次的《塞尔达》"，那就是用来吸引从来没有接触过"《塞尔达》系列"作品的玩家的。如何吸引这些新玩家？首当其冲的就是电视广告宣传，这部广告请到了2005年在日本引起不小轰动的电影《我爱奇诺奥》中担任女主角的清纯偶像多部未华子来担任代言的角色。片中的她，并非像其他的游戏宣传片中的人们一样双手捧定游戏机，全身用力来玩，而是一手托着脑袋，一手拿着触摸笔，一副非常轻松的样子，让人感觉这一定是个很容易玩的游戏。而宣传片中也体现出了游戏其他的几个易于让新手接受的特点。

最明显的就属触摸操作，抛弃了以往的十字键和其他按键的控制，无论是行走、奔跑、跳跃还是攻击，都完全可以用一根触控笔来完成。只要点住某个地方，林克就会或跑或走；点击敌人，林克就会跳上前去砍下一剑，横斩突刺或是奥义回旋斩也不过是用笔一划就能简单完成，实在是方便至极。即使是从来都没接触过游戏的人，也能在几分钟内就能学会。





没有了按键的操作，游戏的动作成分有所减少；而为了照顾新手，迷宫和谜题也做了适当的简化，不过这减少和简化可不意味着游戏的内容变少。在游戏中，想把四片广阔的海域都探索完就要花上不少功夫，更别说那一座座岛屿和一个个迷宫了。并且谜题的简化其实大多数情况并非把谜题设计得非常简单，而是在不影响乐趣的前提下，在谜题处会给玩家一定程度的提示。所以玩家在没有头绪的时候，总会发现附近有块石板正好记载着自己需要的信息，从而把谜题顺利解开。例如在游戏后期，和以前几款作品一样有一座入口无限循环的迷宫，不过这次就不像《梦见岛DX》中那样需要跑到半个地图以外去找完全不相关的一本书来解谜，也不用像《时之笛》里的树洞一样靠RP到处乱跑，只要像宣传片中多部未华子那样，按照那里的石碑上记载的文字去做，在附近就能很快找到线索。如果在游戏中不知道下一步该如何行动也不要紧，某个小岛上被林克救下的占卜师总会热情欢迎林克的到来，并且告诉林克未来的路应该如何去走。

有趣的"第一次"

接下来说游戏中的一些有趣系统。想当年的《恶魔城 迷宫画廊》，系统给玩家提供了三个标记，可以在地图上标出特定的地点；而在《幻影沙漏》中，玩家可以随意在地图上写写画画，就像一张真实的地图摆在眼前一样。

可以标记某处拿不到的宝箱，或是解开谜题的提示，甚至一时找不到别的东西用它来记个电话号码也没问题。最有趣的是，玩家把地图拉到下屏后，上屏的林克也从口袋中拿出张地图仔细端详；而玩家在地图上做标记时，林克也伸出手来在地图上涂涂抹抹，从这个细节上就不得不佩服老任制作游戏的细心态度。

还有个很有趣的地方就是海王迷宫。海王迷宫贯穿了整个游戏，在这个迷宫中冒险是有时间限制的，而且敌人大多都无法直接杀死，一旦被发现，就免不了会挨上一刀，还会减少剩余的时间。于是乎，林克就在迷宫中客串了一把 Snake 来进行潜入作战，可以蹑手蹑脚地从敌人背后溜过，也能用手中长剑敲敲墙壁来引开敌人，更能用麻醉枪——啊不，是弓箭，让敌人晕上一小会从而获得自由行动的时间。而且这个迷宫中还有着各种不同的谜题，玩起来妙趣横生。迷宫中的敌人出现时，都会有一小段动画来介绍敌人的能力，让玩家做到心中有数。而谜题也都有相应的提示在附近，即使是第一次玩这个游戏，也不至于在迷宫中不知所措，而时间限制的些许压力，也会让玩家觉得更有挑战性，更增强了游戏的乐趣。

其他

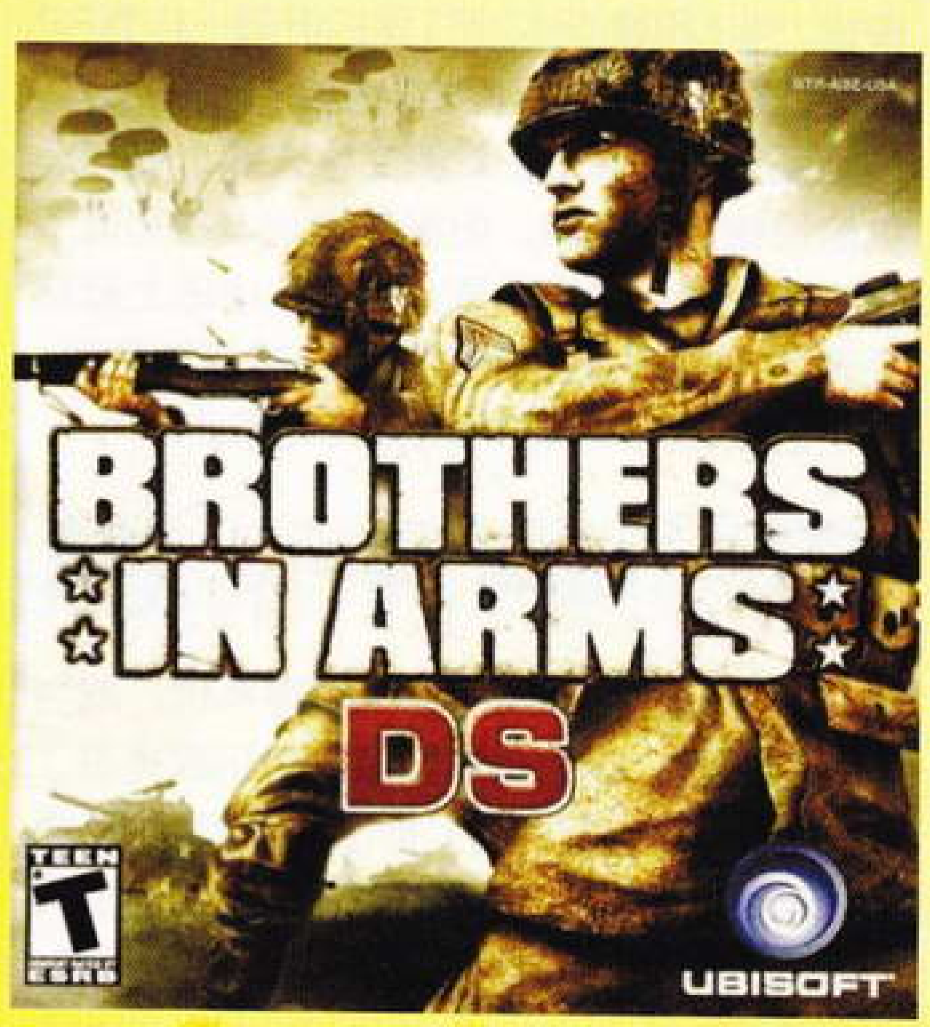
还有值得一提的是游戏的画面和音乐也照顾了新手的需要，没有了《黎明公主》那样略显黑暗的风格，就一个大脑袋大眼睛的可爱林克，伴随柔和优美的音乐，无论谁都会感觉到亲切。在《幻影沙漏》发售的首周，就取得了 30 余万销量的好成绩直到脱销，看来这款走了大众路线的“第一次的《塞尔达》”确实获得了大众的认可。接下来的“《塞尔达传说》系列”会怎么做，同样值得新老玩家们的期待。



二线也精彩

——《战火兄弟连DS》简评

文 FIN



火热的夏天已经到来，伴随着酷热的天气，游戏的热潮也席卷而来，各大主机的佳作纷纷登场，NDS 也不例外，像《塞尔达传说》、《应援团 2》、《逆转裁判 4》等都是人气相当旺的白金级游戏，一线游戏的纷纷登场也把那些品质并不错的非主流游戏挤到了犄角旮旯，有的游戏卖的是品牌，而有的游戏卖的是质量，在这里，笔者就说一款的二线游戏——NDS 上的《战火兄弟连 DS》。

《战火兄弟连DS》是一款以二战为题材的 FPS，这是笔者一直以来最喜欢的类型之一。众所周知，要想玩这类的游戏，家用机上有许多，其中不乏“《荣誉勋章》系列”等著名大作，可惜因为种种原因，笔者目前不适合买家



用机，而且偶是任FAN，就是买也要买Wii，（真是矛盾啊！）所以，对于在大屏幕的液晶显示屏上玩二战题材的FPS游戏就成了我的一个梦想！可是，一个偶然的机会，我在NDS上玩到了这款《兄弟连》，也着实感动了一下，因为它让我体会到了与在家用机上玩这种游戏相同的感觉，这句话绝对不是“吃不到必胜客的PIZZA就说我家隔壁小饭馆的馅饼也是这个味的”这样自欺欺人，虽然我确实没有吃过PIZZA，但这款游戏也确实没那么简单，至少这是育碧公司认真制作的一款游戏！

游戏共分三大战役，诺曼底登陆战，突尼斯战役和阿登反击战，每个战役又分不等的几个任务——但笔者还是觉得流程过短，而且256M的容量也确实没能发挥NDS卡片的容量极限。不过，游戏所表现的战斗氛围很不错，虽然画面多少有些粗糙，但在欧美第三方的NDS 3D游戏中，也算不错了。游戏从头到尾都充斥着枪林弹雨、炮火纷飞的感觉，时不时还会有战友的几句呐喊。印象最深的是在某关开头，本来很是平静的我军后方，忽然有德军飞机袭来，顿时爆炸声四起，战友的一句“Follow me”，然后我就紧紧的跟着他往前跑，无数的炮弹在周围爆炸，有的把战友炸飞，有的把坦克炸烂，前面的子弹像雨点一样射来，我要做的则是跑到有掩体的地方，与德军对射……游戏氛围的带动，让我玩得非常有投入感。

作为一款FPS，除了画面以外，另一个重要的问题当然是操作了，FPS之所以一直以PC为主要平台，主要是因为鼠标的灵活性很适合FPS的操作。而NDS由于有触摸屏，所以目前NDS算是最适合做FPS游戏的掌机了，《银河战士》的成功就是个很好的例子，此作也不例外，只是游戏中枪炮的准星移动时有些拖慢，但问题也不大。玩游戏时，你完全可以不必为“不懂英语而看不懂各种任务提示”而担心，只要跟着箭头的指示行动就可以了，这种设计相当体贴玩家。

游戏的最初几关很简单，适合初上手者先练习一下，但后期还是有些难度的。由于主角并没有体力或是HP的设定，所以只要不受到敌人的连续攻击，就死不了，但如果不及时找到安全地点回复或被敌人坦克轰到的话，还是会“牺牲”的，不过“牺牲”后可以马上“continue”，这就使游戏就很有连贯性。

游戏中最初可以携带3种武器：突击步枪、M4卡宾枪（狙）和反坦克火箭筒，到后来把简单模式通关一遍会奖励一把45发子弹的轻机枪和一把步兵榴弹枪，不过两种武器的实用性有天壤之别，轻机枪简直就是鸡肋，威力相当弱，而榴弹枪不仅子弹无限，而且精准度很高，比火箭筒还实用。有的关卡还要求控制坦克和吉普车，不过驾驶的手感有些差——除了以上一些小地方有些瑕疵外，整体来说很不错，所谓瑕不掩瑜，正是如此吧！

可能那些习惯了家用机、PC上FPS的玩家会不屑此游戏，但我想说的是，不管游戏的表现力如何，最终所要表达的目的是一样的，也就是说，你在玩《荣誉勋章》所体会到的感觉，和我在玩《兄弟连》时也能体会到，这也是我最大的欣慰，吃不到必胜客的PIZZA，隔壁小馆子的馅饼也不错。同一平台的其他游戏也是如此，一款人气相当旺的品牌游戏和一款制作完美但没什么名气的二线游戏之间的差别是什么呢？抛开制作成本和公司的名气不说，其实只要能带给玩家们快乐，它们之间没什么差别，如果把时光倒退十几年，我们在FC时代，玩着画面简单的平面游戏所获得的乐趣一点也不比现在差。而在游戏多到眼花缭乱的今天，能从二线作品中找到一款真心喜欢的游戏，也是一件很幸福很快乐的事。





游戏的最终目的是用来玩的，而对于熟悉的游戏，每个人都有自己的看法和见解，这个新开的小版块就是给大家一个简短点评游戏的地方，这里不同于《黄金眼》，在这里你可以按照自己的思路来畅所欲言；这里也不同于“自由谈”中其他评论游戏的文章，只需六七百字来简评一下游戏即可。该版块面向所有读者，投稿方式参见“掌门人”的“征稿启事”。

波斯王子战略版

■UBI Soft ■SLG ■2005年12月6日■1～3人■无对应周边

画面★★★☆☆ 音效★★☆☆☆ 系统★★★★★

NDS

评论人 Nebel

分数 7

你喜欢一款能让你绞尽你的脑汁、发挥你运筹帷幄能力的战棋游戏吗？如果回答是肯定的，那你应该翻翻两年前玩过的游戏列表，看看有没有《波斯王子战略版》这个名字。

进入游戏，看到的是一个个简单方格构成的地图，和绘着各种冷兵器符号色块的单位。继续玩下去，你会发现不同的地形不只影响单位的行动，也会影响防御和各种战术效果的发挥。而单位也有兵力、士气、状态等等概念。游戏中还有9位不同的将军，他们可不仅是超强的战斗单位，更能发挥不同的战术能力帮助玩家或敌人。

再看看战斗系统，数值计算、单位状态、兵种相克、面朝背向什么的都平常得很，但像侧应、冲锋、击退、堵截这些系统，就足够研究了。游戏中的胜利要靠获得一定的积分，而得分的方式可谓是五花八门，可以全灭敌人，可以擒贼擒王，还可以直接敲破城门。

游戏最重要的是卡片系统。游戏中有200余种卡片，单位的行动要靠卡片来命令，调动单位、是攻是守、状态附加，或是直接杀敌，都是卡片的效果。游戏也不是简单的回合制，在每个回合中，都由卡片划分为若干个阶段，对运筹帷幄的能力可是严峻的考验。

本作就是这么一款把各种复杂系统综合起来的卡片战棋游戏，虽有许多不成熟之处，但其中各种新颖的系统绝对会让你赞不绝口的。至于画面音效——也就是GBA游戏的水准吧，不过这些东西对于一款战棋游戏来说并不是主要评价标准，所以呢，综合来说，本作还是一款素质较高的卡片战棋游戏。



致命格斗 释放

■Midway/JGI Entertainment ■FTG ■2006年11月15日■1～2人■无对应周边

画面★★★★★ 音效★★★★☆ 系统★★★☆☆

PSP

评论人 头文字H!

分数 8



《致命格斗》——也就是被我们俗称的《真人快打》也已经有10多年的历史了，当初在街机厅被围观的小P孩指导着用火将对手烧成骷髅的情形至今记忆犹新，虽然手感不怎么样，但是这个系列我或多或少还是在关注着，包括PSP上的这款《致命格斗 释放》。

进入游戏先被游戏片头画面给震撼了一下，当初的PS2上的《少林和尚》的片头就让我有看武打片的错觉，没想到同样的错觉再次出现在了PSP上。

系列从3代起摈弃了“真人”风格后，人物的动作就流畅了许多，但“生硬”二字仍是如影随形，发展到今天的PSP版，动作还是略显生硬。

游戏能选的人物很多，挨个练的话可以玩好久好久。每个人都有三种架势可以随时切换，而每种架势又都对应好几页的3D出招表，加上复杂的终结技，想把一个人练好很不容易。实际上相对于游戏难度来说，即使不刻意按照出招表去练，同样可以用拳脚和一些简单的必杀技打败对手，毕竟这游戏玩的是终结技。值得一提的是，经过一代比一代复杂的终结技的进化，本作的终结技似乎有了一定的简化趋势，无论是出招本身还是对操作的精细度要求，按出招顺序一通按下来，一般都会华丽地把对手终结掉。华丽的不仅仅是终结技，一些特殊场景中把对手从高处打到低处的场面也颇具观赏性。

最后说这点算是系列的传统——难度随着进度成倍增长，烟雾二人组甚至连合体必杀技都使出来。从这点上来看，本作也好，系列也罢，都是那种典型的“上手简单，成高手难”的游戏。

玩转PSP

PSP软件学院

文 C.H.1.
编 米格
VOL.8

新型PSP的设计着实让人失望，都是些不痛不痒的改进，体积没有大幅度缩小，TV OUT功能相信没几个人会用，捧着PSP端坐在电视机前玩游戏总给人怪怪的感觉，不过当便携MP4接到电视看电影应该还是不错的。下面一起看看近期的PSP软件新闻。



游戏破解

PSP游戏破解继续

最近被成功Dump出来的PSP游戏ISO依旧十分稀少。推出的ISO有《美女餐厅》（Diner Dash）美版、《狂野口袋桌球》（Pocket Pool）美版、《恋爱方块》（Mawaskes Based on Carton Kun）日版、《SIMPLE 2500系列 携带版 VOL.10 魔幻方块》等，均为小品级游戏。近期PSP发售表上仍没有大作推出，大家还要耐心等待。

新自定义固件M33出炉

正当大家还在为OE系统离开而唏嘘的时候，俄罗斯一个名为M33的破解小组发布了同样是针对PSP的自定义固件M33。M33的具体性能和OE基本一致，包括可以直接运行ISO、支持PS模拟器、能播放高分辨率视频文件，并且还能自定义图标、调节CPU运行频率等等。M33最新版加入了PSP 3.51官方固件的功能，可以运行需要3.51固件才能启动的UMD游戏。M33提供四种免盘模式，大部分游戏无需UMD引导即可运行，另外游戏读取速度也有提升。M33还存在着蓝屏等小问题，但已经有不少用户的PSP由OE刷为M33。M33是否能顺利接替OE，还需要时间来验证。有关3.51 M33的详细使用教程参见本辑《掌机王SP》相关内容。

PSP自制固件中文补丁新版推出

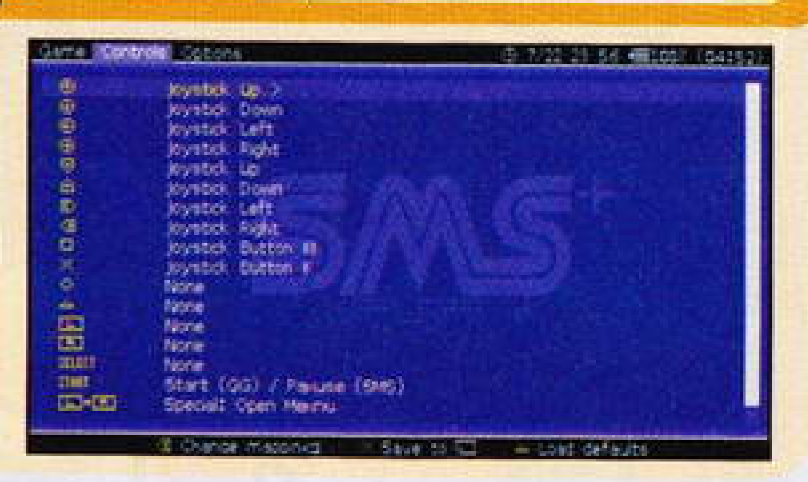
由R.P.G小组制作的PSP自制固件中文补丁于7月中旬发布新版。新版补丁除了支持SE、OE系列固件之外，还支持M33固件。注意，补丁不存在系统升级兼容问题，如果是直接升级或者降级，不需要卸载，但如果是完全升级则需要重新打入补丁。

新型PSP破解在即

虽然新型PSP要到9月份才发售，但国外的破解者们已经搞到了一台，并对其进行研究。根据0okm网站放出的图片，新型PSP采用TA-085的老型号主板，并非目前普遍采用的TA-086主板，这意味着破解难度更小，甚至可以实现软件降级。另外，新型PSP的内存已经从32MB扩充到64MB，这对自制软件作者们无疑是好消息，相信会有更加优秀的软件出现在PSP上。

模拟器

SMS Plus PSP新版公开



PSP上的SMS、GG模拟器SMS Plus PSP于7月23日发布V1.2.3版。新版加入速度更快的模拟引擎，能够移除SMS游戏时左侧众多的竖线，修复了读取游戏时可能会导致系统崩溃的错误。

自制软件

LightMP3新版推出



PSP上的MP3播放软件LightMP3于7月15日发布V1.2.0版。新版加入EQ模式调节，降低滑杆的灵敏度，播放音乐时按START键可以关闭屏幕显示以节省电力，进入列表编辑器按音符键能播放当前列表音乐，修复了列表内容被清空的错误。

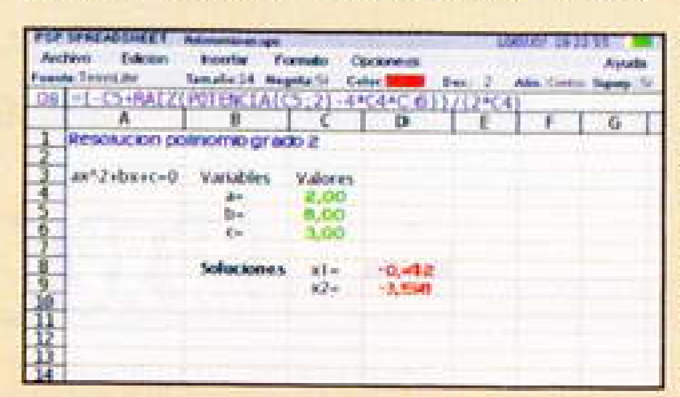
百谷拼音搜新版发布

由PSPChina的Gadget2k网友开发的PSP用搜索工具百谷拼音搜于7月18日发布V1.4版。新版字库根据词频进行重新调整，解决了常用字不在第一页的问题；虚拟键盘改用表格实现，相比纯CSS实现的键盘载入速度加快；但只能用滑杆模拟鼠标按键，不能用方向键选择。百谷拼音搜实际上是一个网页文件，内置了百度、谷歌、雅虎三个网站的搜索引擎，帮助用户快速搜索网页文件。百谷拼音搜一大优点是解决了PSP的汉字输入问题，用户可以使用虚拟键盘输入汉字，除了拼音版外，作者还推出了五笔版、笔画版等不同的版本。

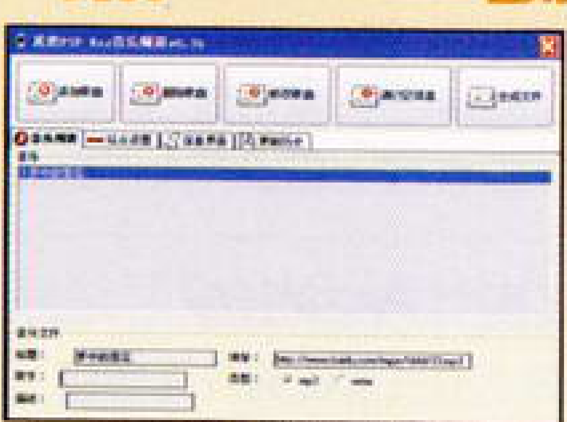


PSP Spreadsheet新版公开

PSP上的电子表格软件PSP Spreadsheet于7月13日发布V1.0版。新版可以设定单元格内字符格式，能够打开、关闭USB连接，加入截图功能，支持复制、粘贴、剪切、删除单元格的内容，增加时间和电量显示。PSP Spreadsheet同Excel十分相似，不过操作比较繁琐。



我的PSP RSS音乐频道推出



PSP的RSS频道可以实现在线音乐功能，但遗憾的是适合的RSS资源非常少。而由空灵制作的我的PSP RSS音乐频道软件能够自行编辑RSS频道中的音乐文件，并将生成的RSS文件上传，通过无线网络在线播放。软件第一个版本V0.1于7月16日放出，此后作者没有歇息，接连放出了V0.2、V0.3a、V0.3b等多个版本。新版美化了界面，修正了几个错误，加入信息界面，可以将以前所填写的信息保存到文件，以后还能够修改或添加新歌曲。软件采用全中文界面，使用很方便。不过软件并没有提供音乐上传功能，所以我们还要通过百度等搜索引擎找到音乐文件的在线播放地址，并且添加进去才可以。有兴趣的朋友可以去作者的博客了解更多信息，网址为http://kongling.33net.cn。

同人游戏

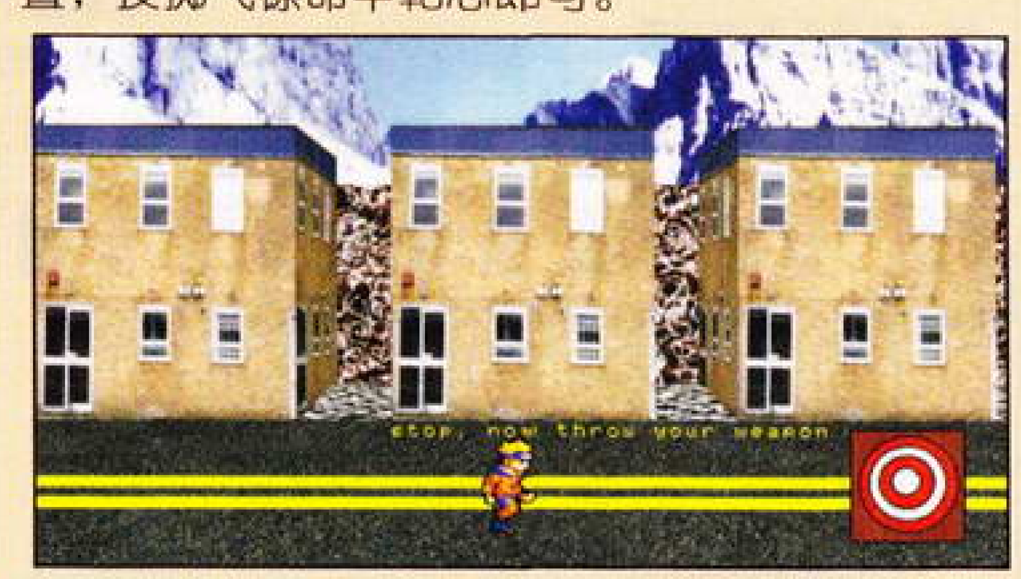
《PSPPokeMon》新版推出

PSP上的《口袋妖怪》同人游戏《PSPPokeMon》于7月21日推出V1.5版。新版加入新的城镇，能够读取和存储存档，可以使用物品，加入一只新的妖怪。游戏已经有一定的完成度，玩家可以在城镇和草丛中冒险，还能操作妖怪对决。



《Naruto: Sasuke's Betrayal》新版发布

PSP上的以火影忍者为主角的同人游戏《Naruto: Sasuke's Betrayal》于7月18日发布V1.0版。新版可以用滑杆控制人物左、右移动，按R键能奔跑，按○键投掷飞镖。游戏规则很简单，玩家只要操纵主角移动到合适位置，投掷飞镖命中靶心即可。



软件学院

用PSP内容管理器管理记忆棒

软件名称：PSP内容管理器
最新版本：V1.5
软件作者：Ufox

上辑我们介绍了功能强大的PSP记忆棒管理工具Personal Media Manager（PMM），可能有些朋友会觉得PMM安装太繁琐、功能太复杂，那这次我们再为大家推荐一款相对简单易用的记忆棒管理工具——PSP内容管理器。PSP内容管理器可以对PSP记忆棒上的文件进行可视化管理，进行复制、删除等操作，另外还能实现自制程序隐藏图标、MP3标签修改、MP4标题修改等功能。7月中旬，PSP内容管理器还发布了支持3.51 M33自定义固件的版本。下面就一起来了解PSP内容管理器的使用方法。

1

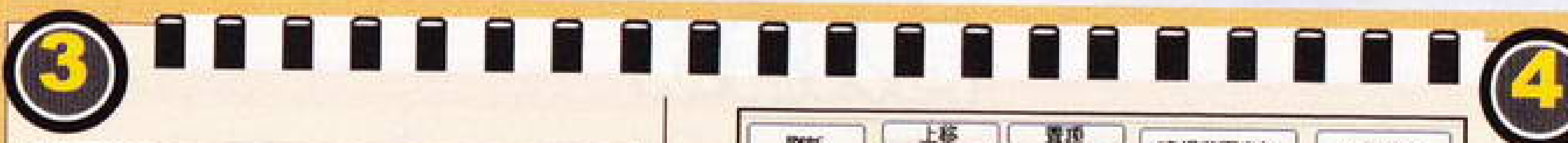


PSP内容管理器的英文名为PSP Content Manager，下载后无需安装，双击PSPContentManager.exe文件即可运行程序。

2



将PSP与电脑连接，在左上方磁盘路径中将盘符选择为PSP记忆棒所在盘符，软件会自动搜索记忆棒中的文件并罗列出来。盘符下方会显示记忆棒的总容量和已用容量。



3

文件(F) 编辑(E) 图标大小(S) 语言 Language(L) 视图(V) 帮助(H)

菜单	功能
文件	退出程序
编辑	剪切、复制、粘贴文件
图标大小	改变图标显示尺寸
语言	切换简体中文、英文显示
视图	界面中显示状态栏和工具栏
帮助	显示软件版本、作者等相关信息

软件最上方的菜单栏可以实现复制、粘贴等基本功能。

4

刷新 上移 下移 置顶 置底 破损移至底部 应用排序

按钮	功能
刷新	重新从记忆棒中读取文件
上移	将文件下移一列
下移	将文件上移一列
置顶	将文件移动到第一列
置底	将文件移动到最后一列
破损移至底部	将自制程序的破损文件移动到文件列表后面
应用排序	对文件重新排序

菜单栏下方为功能按钮，可以实现文件排序等功能，将自己喜欢的程序、文件排到前面，方便查找。

5



PSP内容管理器会搜索记忆棒中的文件，点击自制程序、MP4视频、音乐、图片、存档数据、UMD ISO、收藏夹、PMP视频选项卡，软件会自动将不同类别的文件罗列出来。

6



将电脑硬盘上的文件直接拖曳到PSP内容管理器界面上，出现“+”号时松开鼠标左键，即可将文件拷贝到记忆棒相应目录内。比如切换到音乐类别，将硬盘上的MP3音乐文件拖曳过来，文件会自动拷贝到记忆棒PSP/MUSIC目录下。

7

打开目录(O)
打开PHOTO目录(P)
新建目录(N)
复制到...(C)
删除(D)
重命名(R)
传输到PSP(T)

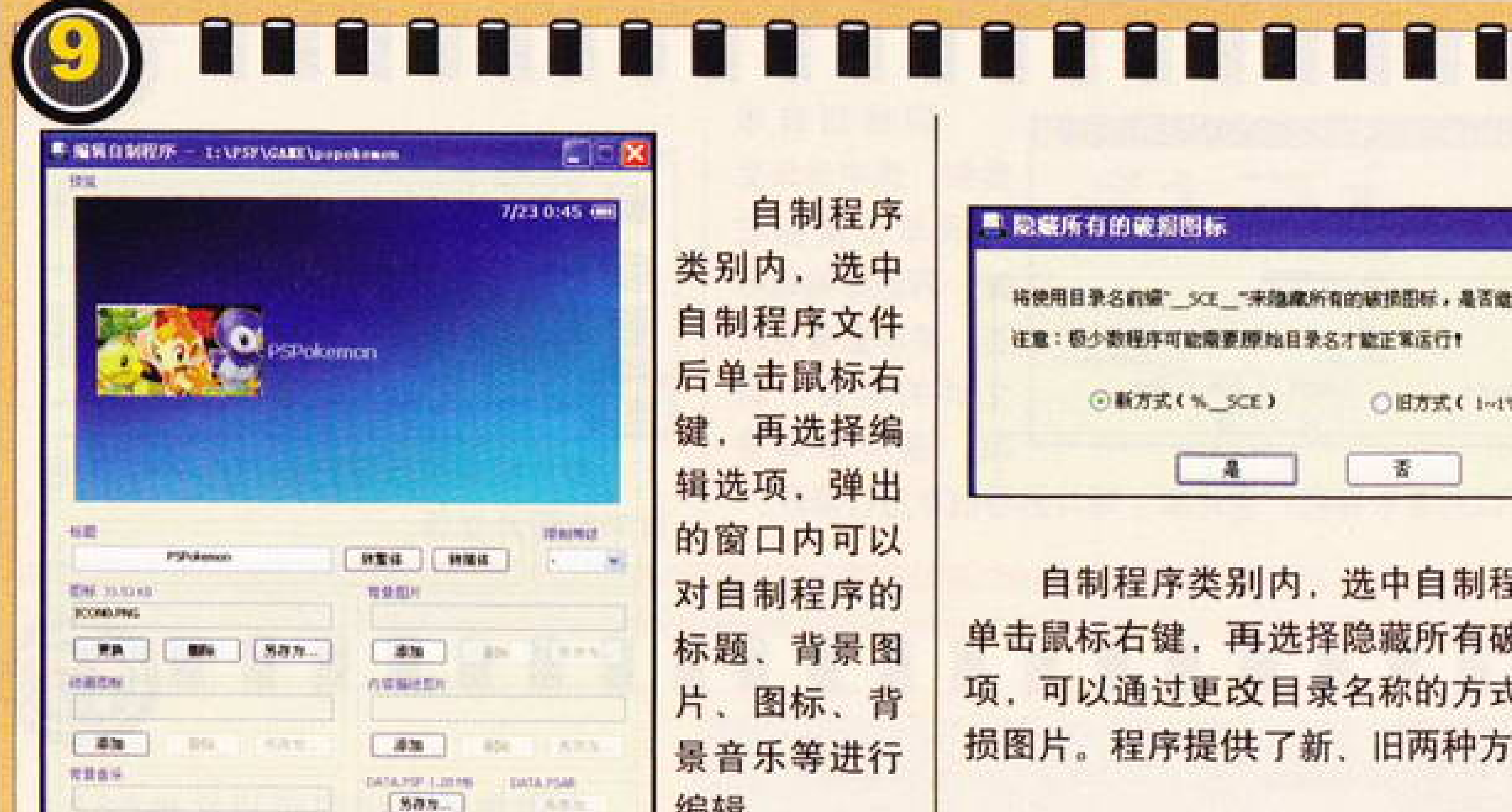
在任意类别内，选中文件单击鼠标右键，可以对文件进行复制、删除、重命名等操作。

8



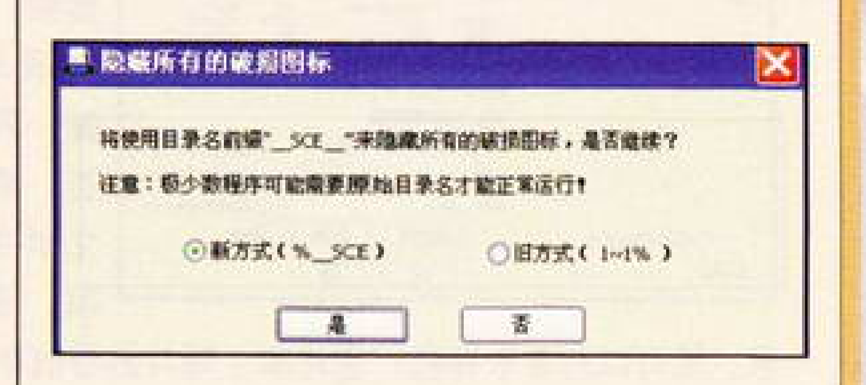
自制程序类别中显示记忆棒PSP/GAME目录下的自制软件。

9



自制程序类别内，选中自制程序文件后单击鼠标右键，再选择编辑选项，弹出的窗口内可以对自制程序的标题、背景图片、图标、背景音乐等进行编辑。

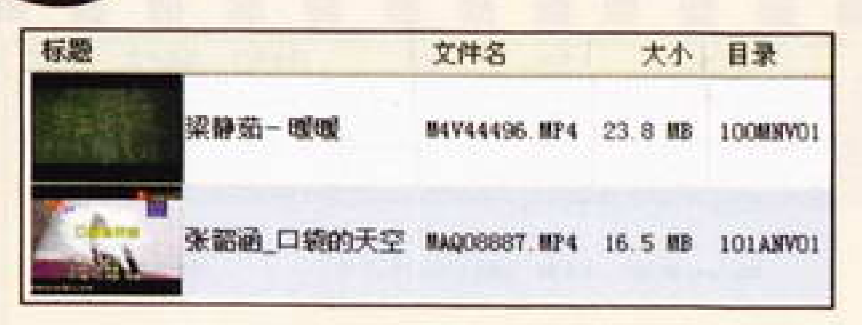
10



自制程序类别内，选中自制程序文件后单击鼠标右键，再选择隐藏所有破损图标选项，可以通过更改目录名称的方式来隐藏破损图片。程序提供了新、旧两种方式。



11



标题	文件名	大小	目录
梁静茹－暖暖	M4V44496.MP4	23.8 MB	100MNV01
张韶涵_口袋的天空	MAQ08887.MP4	16.5 MB	101ANV01

MP4视频类别中显示记忆棒MP_ROOT目录下的MP4格式视频文件。



12



MP4视频类别内，选中视频文件后单击鼠标右键，再选择修改标题选项，可以对MP4视频的标题进行修改，或者将文字在简体、繁体之间转换。

13



MP4视频类别内，选中视频文件后单击鼠标右键，再选择更换缩略图选项，能够更换MP4视频缩略图，也可以将现有缩略图导出。

14

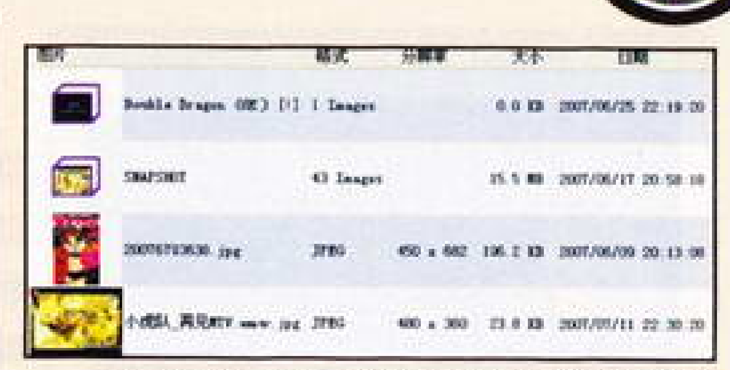
音乐类别显示PSP/MUSIC目录下的MP3、WMA等格式的音乐文件。

标题	艺术家	唱片集	流派
5 [illegible]	[illegible]	[illegible]	Pop
6 [illegible]	[illegible]	[illegible]	Pop
7 [illegible]	[illegible]	[illegible]	Pop
8 full of joy	Long Piu Piu	Dragon Voice Congratulate New Year	pop

15

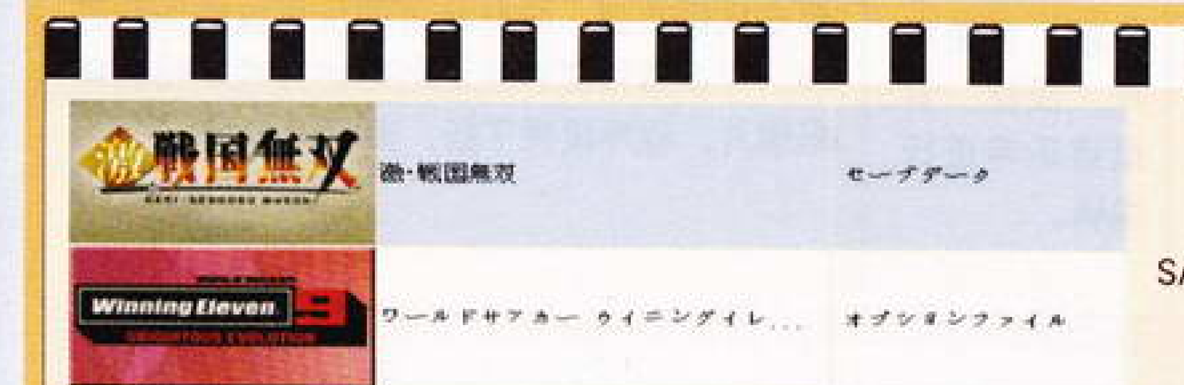
切换到音乐类别，选中音乐文件后单击鼠标右键，再选择编辑标签，能够查看音乐文件的容量、码率、采样率等信息，还可以对音乐标题、艺术家、唱片集等信息进行修改。

16



图片类别显示记忆棒PSP/PHOTO目录下的图片文件。

17

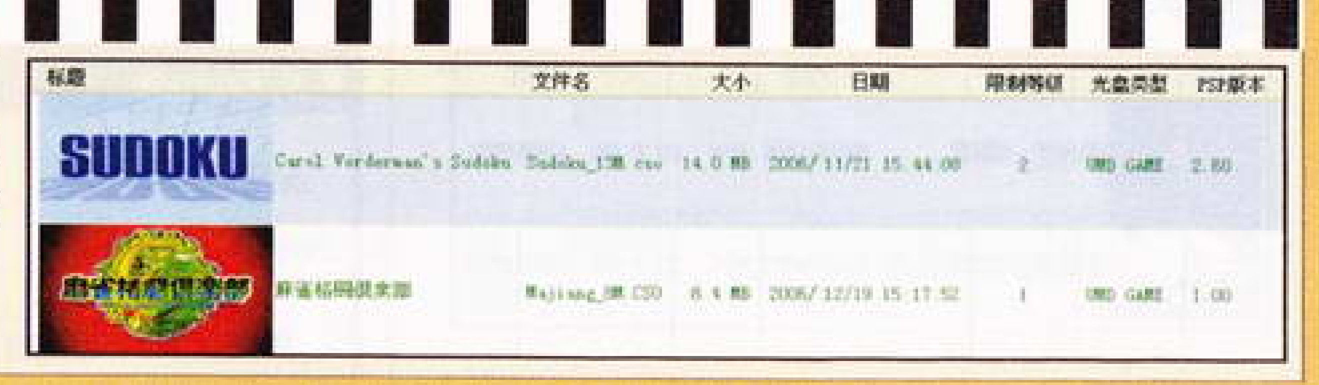


存档数据类别显示记忆棒PSP/SAVEDATA目录下的游戏存档文件。

18

UMD ISO类别显示记忆棒ISO目录下的游戏ISO、CSO等文件。





19

收藏夹类别显示上网浏览时加入收藏的网站，我们可以通过右键菜单，将电脑IE浏览器或者剪切板中的收藏夹导入进来。

20

PMP视频类别显示位于PSP/VIDEO目录下的PMP格式视频文件。

文件名	格式	版本	大小	日期	帧速率	长度	分辨率
我的息大.pmp	PMP AVC	2.XX	288.71 MB	2006/09/24 22:20:28	29.97	00:50	480 x 272

TIPS 使用小技巧

很多朋友的电脑内都存放了PSP用的ISO、视频、音乐等文件，久而久之，文件又多又乱。其实我们可以用PSP内容管理器管理这些硬盘内的PSP文件。首先按照PSP记忆棒的目录结构将文件分门别类，然后在PSP内容管理器内将管理路径设置为硬盘。软件会自动搜索路径内的文件，并罗列出来。如果我们想传输某一款文件到PSP，可以在文件上单击右键再选择传输到PSP选项即可。

新型PSP需要改进的地方仍旧很多，不得不人怀疑索尼采取的是老任曾经用过战术。如同GBA一样，索尼这次推出的是PSP-2000，隔段时间会不会再推出PSP-3000呢。文末给出本辑软件的下载地址，网址为http://down2.tg777.com/software/zjw/69/psp69.zip。

俄罗斯黑客接手自制固件开发 3.51 M33横空出世

文 寰仔
编 米格

提起俄罗斯黑客的水准，那可是电脑破解界的传奇，Windows XP的破解、视窗源代码被盗……这些令人惊骇的事件都与俄罗斯人脱不了干系。而对于小小的PSP掌机，俄罗斯黑客们也并没有放过，一直在默默地进行着研究，就在Dark Alex留下3.51自制固件研发的难关，为PSP破解界埋下阴霾而宣布退出PSP破解界不久，来自俄罗斯的M33小组就发布了名为3.51 M33的自制固件。它不但继承了OE系列自制固件的各种优点，新开发的免盘引导驱动更是全面超越OE系列自制固件。下面就让我们来看看这款自制固件的使用吧！

3.51 M33自制固件简介

3.51 M33基于OE自制固件开发，因此在使用上几乎与OE系列自制固件无二，同样支持1.50系统才能运行的自制程序，同样可以直接加载ISO运行游戏，同样支持PS模拟器，当然各种PRX插件在3.51 M33也能正常使用，惟一不同之处就在于最新版自制固件更新了官方3.51自制固件的各种功能，并且M33小组编写了新的免UMD引导运行ISO的驱动，推出的各种补丁还修正了333MHz无法联机及4级亮度调节不正确等各种问题，使自制固件的功能更加强大！最新的M33-7版修正补丁甚至朝着100%免引导运行ISO的功能挺进，将OE系列一向令人头痛的免引导功能完全甩在身后，有了3.51 M33，购买PSP将无需再花90块钱买个专门用来引导的DEMO盘，《MHP2》照样玩！

3.51 M33自制固件安装说明

安装3.51 M33的标准过程共有3个步骤，首先是使用M33CREATOR从官方1.50、3.51固件升级包中提取需要的文件并生成3.51 M33自制固件安装程序，其次是执行安装程序为你的小P安装3.51 M33自制固件，最后一步则是安装M33最新升级补丁，至笔者完稿之日，补丁已经更新到第7版，因此下面的安装过程则是以3.51 M33-7为例进行的。

1



首先上网下载3.51 M33自制固件安装程序。解压后里面共有两个文件夹，原OE系列自制固件用户只需将其中的M33CREATOR文件夹拷贝到记忆棒的PSP\GAME150文件夹下即可，而1.50版本PSP则需要将1.50only文件夹下的kxploitpatcher、kx-ploitpatcher%两个子目录以及刚才提到的M33CREATOR拷贝到记忆棒PSP\GAME文件夹下。

2



下载Sony官方1.50和3.51版本固件升级包，分别改名为150.pbp和351.pbp，放置在记忆棒刚刚拷贝的M33CREATOR文件夹下。

3



打开PSP，首先我们在“设定”→“本体设定”中选择“设定の初期化”一项，将PSP恢复出厂设置，并且将系统语言设置为英文或日文。

4



1.50版本用户需要首先执行记忆棒中的“kxploitpatcher”为PSP打补丁，使用OE系列自制固件的用户则可直接跳过本步骤。

5



“在PSP上运行记忆棒中的“3.51 M33 CREATOR”一项，程序会自动生成3.51 M33自制固件安装程序，并返回系统界面。

6

(3.51 M33UPDATE screenshot)

（使用傻瓜包从本步操作开始）启动记忆棒中已经生成的“3.51 M33UPDATE”，保证电量在75%以上，并在外接PSP电源的情况下按×键开始升级过程。稍等片刻后完成升级，系统会自动重启，这时查看系统信息，固件版本已经成为3.51 M33了。如果重启后出现蓝底白字的固件信息错误的警告信息也不要紧张，按○键重新启动后进入出厂设置，完毕后PSP就能正常开启了。

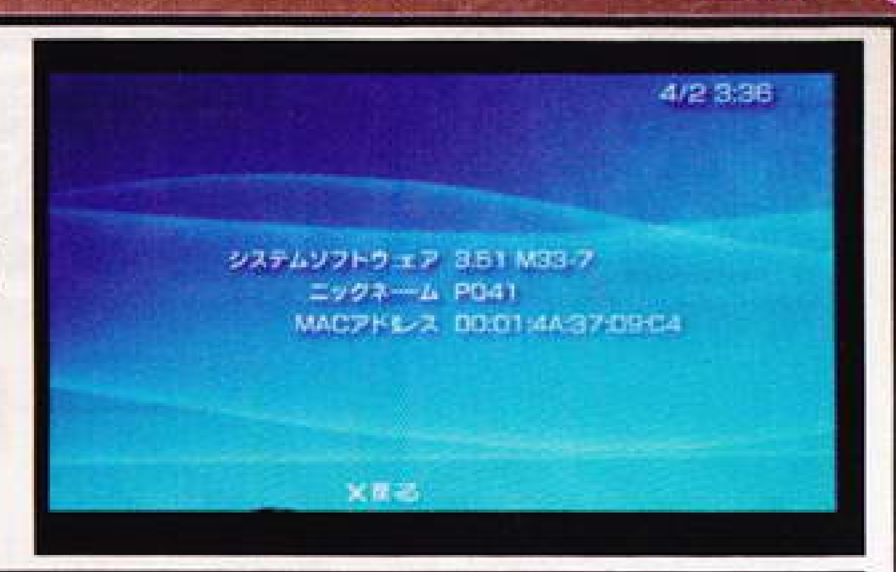
7



下载3.51 M33-7补丁程序，解压后将其中的M33-7文件夹放置在放置在PSP\GAME150文件夹下，在PSP上运行新拷入的“M33 Update”，稍等片刻后，就能完成刷新过程。

8

至此，整个安装过程完毕，快去看看你的系统版本吧。



9

在之后的使用中如果出现无法引导ISO等非正常使用现象，可以通过格式化Flash1区尝试解决。在网上下载Flash1重置程序，将里面的Eboot文件放置到PSP\GAME\RECOVERY文件夹下，开机时长按R键进入系统修复界面，选择“Run programe at /PSP/GAME/RECOVERY/EBOOT.PBP”，按×键运行该程序。进入纯蓝色画面后，同时按住△○×键进行解锁（如果此时不想继续运行，可按L+R之后按×键退出程序），然后将出现格式化选项。按×键将Flash1区域格式化。如果格式化后还不正常，则需要重新安装3.51 M33自制固件。

3.51 M33自制固件使用介绍

与OE系列自制固件相仿，3.51 M33自制固件同样去掉了系统中文语言选项，因此刷机前一定先将系统语言选择为英文或日文进行安装。3.51 M33同样有修复模式，开机按住R键就能进入，与OE自制固件基本相同，只是界面颜色变了一下，免UMD模式增加了几个新的。另外，3.51 M33自制固件同样支持插件，与OE系列使用方法完全相同，只需将PRX格式插件放置在记忆棒的seplugins文件夹下，并分别编写game.txt、pops.txt和vsh.txt三个文件，来为游戏、PS模拟器和系统界面分别挂载插件，只要在文本里写入“ms0:/seplugins/CMsp.prx”的字样，就能够在修复模式中识别并激活插件了。不能不提的还是M33的免盘引导功能，从M33-6开始就提供3种免盘模式，一种是“OE isofs legacy”（OE系统免盘驱动），一种是来自于Sony官方固件的“Sony NP9660”（Sony官方ISO载入驱动），而另一种是“M33 driver”（M33小组研发的免引导驱动），经过M33-7的更新，“M33 driver”的兼容性已经完全超越了“Sony NP9660”。下面我们就来进入修复模式看看新加入的几个选项吧。（见下表）

由于其他设置选项与OE系列自制固件基本相同，这里就不再赘述，最后给出文中软件的下载地址：http://vista.levelup.cn/editorsftp/pocket/SP69/351M33.rar。

Configuration→UMD Mode	
Normal	使用UMD引导运行ISO游戏。
M33 driver	M33小组编写的免盘引导驱动，目前功能最为强大。
Sony NP9660	Sony官方的ISO载入驱动。
OE isofs legacy	OE系统免盘驱动
注：如果某个游戏ISO无法运行，可以通过更换引导驱动再试试。	
Configuration→Hard Reset on homebrew	
这一项是M33-7新加入的功能，当Wi-Fi修正补丁修正后如果你的PSP Wi-Fi功能依旧不正常，可以开启此项，不过它的副作用就是导致自制软件启动变慢。	

达人视频自己做

——PSP录像教程

文 寰仔
编 米格

看过《米饼视频》吗？看过网上各种各样的《MHP2》达人影像吗？你是否自己也想来试着录制一段展现自己实力的视频登上我们的《口袋光环》呢？虽然新版本PSP自带TV输出功能，为我们解决了视频录制上的一个主要麻烦，可要享受到这一特殊功能，不但还要等上至少1个月的时间，而且还要花掉不少银子才能买到这新上市的主机。因此，这里我们就来为大家介绍一些实用方便且可行性更高的PSP视频录制方法，让你也能自己来录制达人影像！看完我们的这篇教程，可一定要将你制作的影像投给我们哦。

PSP各种视频录制方法简介

其实在PSP诞生初期，各大周边厂商就瞄准了电视输出，推出了许多采用摄像头录制屏幕原理制作的视频输出装置。这种装置价格相对低廉，但是由于大都采用CMOS感光元件制作，而且像素低，又缺少微距、焦距上的优化，所以录制效果可谓惨不忍睹，画面变形、效果模糊、拍摄漏光、白平衡失调等现象让人无法忍受，而且在屏幕上罩这么一个大玩意，不但影响游戏时的手感，而且PSP本身屏幕不能使用也为操作带来了不便。不过无需改机、直接通过AV输出、不会有卡帧现象，就可以用电视卡录制视频，倒是省了不少事。





很早之前，有人在网上公布，说可以拆机将PSP液晶屏幕信号输入排线的数据导出，通过一个视频转换芯片，将液晶屏输入信号转换成S端子或AV端子视频信号输入到电视上，并且公布了自己截取的《山脊赛车》视频。而不久这款产品就以PSP2TV的品牌打入市场。这款产品通过一个自制的主排线将PSP液晶屏幕的输入数据分流出来输出到一个装在PSP后面的电视盒内，数据通过处理后转换成S端子和AV端子信号，然后接入电视卡就可以自由录制视频了。这款装置的价格相对昂贵，而且需要改机，安装过程比较复杂。但由于整个过程都是信号转换，因此视频效果很好，不会有白平衡失调等拍摄遇到的问题，也不会有卡帧现象。另外这款产品分PAL和NTSC两种输出制式版本，PAL制输出分辨率相比NTSC制要小一些，达不到PSP自身480×272像素的分辨率，因此录制时会有画面被压缩的感觉，画面上的某些细线可能会丢失，采用NTSC制输出的版本效果相对能好一些。总体来说，使用这种录制设备录制的画面效果能够达到介于VCD和DVD之间的水平，基本达到了《口袋光环》的清晰度要求。

除了上面两种专用PSP周边可以达到视频录制的目的外，今年5月份，一款功能强劲的自制固件插件也实现了这一功能。这款名叫RemoteJoy的插件可以在自制固件下使用，能够将游戏画面通过PSP的USB端口输出到电脑上，配合电脑专用的驱动和捕获软件将视频显示在电脑显示器上。它可以达到480×272像素的标准PSP显示分辨率，由于是直接将PSP的显示数据输出，因此也就不存在白平衡失调等拍摄遇到的问题，而且真彩输出能够在显示器上完美还原PSP屏幕鲜亮的色彩效果，直接通过屏幕录制软件或第三方提供的录制插件就能轻松捕捉屏幕的内容。另外这款插件还提供了PSP按键映射功能，让你可以通过键盘或电脑手柄来操作PSP游戏。不过这款插件兼容性非常差，使用时经常会导致PSP死机、游戏意外跳出、PC端无法正常挂载视频显示等问题。不过只要耐心试试，很多游戏还是能够顺利捕获的。这款软件对电脑配置要求较高，电脑稍微差一些就无法达到满帧显示。由于它零成本、高质量的优秀特点，所以今天我们就主要来介绍一下这款插件的安装及使用，希望大家看过下面的说明后都能通过RemoteJoy录制出高水准的达人视频。



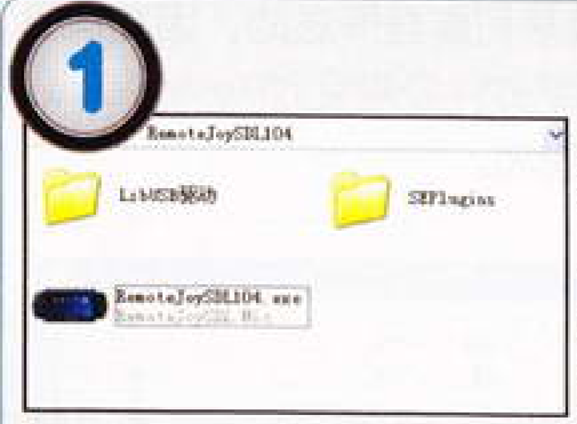
最后不得不提的一种高成本录制方法，就是采用专业摄像机或HDV来进行画面录制。这样录制出来的游戏画面虽然经常出现白平衡失调等拍摄问题，而且拍摄过程中还需要摆放好摄像机位置，尽量不影响玩家操作，也就是说过程比较繁琐，但这种拍摄方法的效果还是非常不错的。普通DV、DC虽然也能进行拍摄，但毕竟感光、色彩、清晰度、动态拍摄能力等各方面还是无法与专业摄像机媲美，很难还原出PSP本应具备的清晰亮丽的画面。采用专业摄像机拍摄视频的成本是高，但确是最为传统的一招了。



RemoteJoy安装及使用教程

RemoteJoy只在5月份连续更新了数个版本，之后就没有再推出新版本了。软件作者提供的版本程序结构复杂，只提供了DOS指令启动程序，而且附加功能很差，用起来很不直观。不过好在有玩友Redfoxxxx推出的图形界面版，最新版本是V1.04，不但使用上方便了许多，而且还加入全屏显示按钮、手柄设置界面以及录像插件，功能上就更全面啦。RemoteJoy必须配合自制固件来使用，经笔者测试，3.40 OE-A和3.51 M33-7下都能正常使用RemoteJoy插件截取屏幕。下面就让我们来看看这款软件的使用吧。

1



在网上下载Remote-JoySDL V1.04汉化版，解压缩后获得LibUSB驱动、SEPlugins两个文件夹以及RemoteJoySDL104.exe的主程序。

2

将PSP以USB连接模式接入电脑，然后将刚才解压获得的SEPlugins文件夹复制到记忆棒根目录下。这一步其实是拷贝RemoteJoy的PRX插件及更新记忆棒中自制固件游戏插件列表，因此遇到相同文件直接覆盖即可。由于RemoteJoy兼容性很差，因此不建议和其他游戏插件一起使用。



第三步：拷贝完成后，关闭PSP并按住R键重新开启，在自制固件修复模式下选择“Plugins->”，将里面的“psplink.prx [GAME]”和“remotejoy.prx [GAME]”两项激活（设置为“Enabled”），之后就可以退出修复模式了。





将PSP与电脑连接的USB线插好，任意选择一个游戏ISO运行，电脑就会显示“发现新硬件PSP Type B”了。

5

在接下来弹出的硬件安装向导中我们首先选择“否，暂时不”，下一步选择“从列表或指定位置安装”，再接下来选择“在这些位置上搜索最佳驱动程序”，并选中“在搜索中包括这个位置”，然后点右侧浏览按钮，选择第一步解压获得的“LibUSB驱动”文件夹，如果你使用的是32位WindowsXP操作系统，那么就再选择下一级的driver文件夹，如果你使用的是64位操作系统，就选择下一级的driver_x64文件夹之后确定。稍等片刻后安装即可完成。







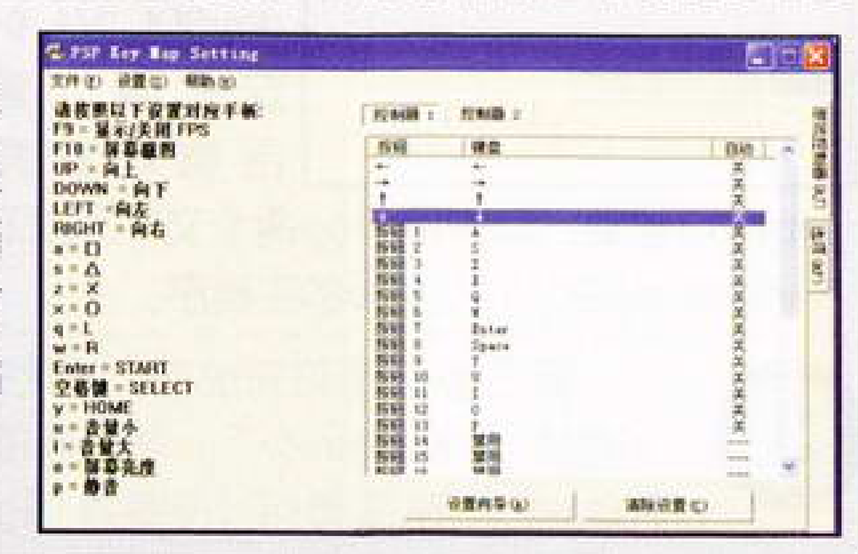
在电脑上启动RemoteJoySDL104.exe主程序，点“开始”按钮就可以在屏幕右侧区域显示捕获的PSP内容了。

7

点击“停止”即可暂停显示，不过停止后PSP端经常会同时退出游戏，这一点需要玩家注意。另外，如果上一步点开始没能捕获到屏幕内容的话，建议大家点“停止”后退出程序，并在PSP端返回系统界面，然后重新开启RemoteJoySDL104.exe主程序，在PSP端重新进入游戏的一刹那，点主程序的“开始”按钮就能正常捕获了。如果依旧没有画面，建议将电脑正在运行的其他程序都关掉，尤其是与网络相关的程序。因为这款软件是通过虚拟网卡实现捕获和数据传送的，因此像迅雷、IIS等一些网络软件经常会对RemoteJoy的使用产生严重影响。

8

在停止状态下我们还可以点击“手柄设置”按钮设定PC手柄按键映射，来通过游戏手柄操作PSP，不过要提前先将游戏手柄与电脑连接好。按下按钮后就会弹出映射程序，可以在“控制面板”→“游戏控制器”中测明按钮编号与手柄按钮的对应关系后再进行设置。





在“开始”状态下按下“录像”按钮就可以录制游戏视频了。视频会以AVI格式自动保存在电脑D盘根目录下，如果想要录制PSP声音，还需要通过一根音频连线将PSP音频输出与电脑声卡音频输入相连，并且在电脑的音量控制中点选“选项”→“属性”，将面板切换到“录音”，并在下方钩选“线路输入”，之后再在左侧更新的“录音控制”面板中将“线路输入”槽下方的“选择”钩上，就可以在录制时将声音也录进来了。除了录像功能外，RemoteJoy还能通过点击“全屏”按钮将PSP画面全屏显示。





```
00007250h: 20 6B 65 79 20 74 6F 20 65 78 69 74 00 00 00 00 ;  key to exit....
00007260h: 2F 52 65 6D 6F 74 65 2F 75 73 62 68 6F 73 74 66 ; /Remote/usbhostf
00007270h: 73 5F 70 63 2E 65 78 65 00 00 00 00 2F 52 65 6D ; s_pc.exe..../Rem
00007280h: 6F 74 65 2F 70 73 70 73 68 2E 65 78 65 00 00 00 ; ote/pspsh.exe...
00007290h: 2F 52 65 6D 6F 74 65 2F 72 65 6D 6F 74 65 6A 6F ; /Remote/remotejo
000072a0h: 79 2E 65 78 65 20 2D 63 20 2D 64 20 2D 72 20 30 ; y.exe -c -d -r 0
000072b0h: 20 2D 76 20 2D 73 00 00 C7 EB B0 B4 D5 D5 D2 D4 ;  -v -s..请按照以
000072c0h: CF C2 C9 E8 D6 C3 B6 D4 D3 A6 CA D6 B1 FA 3A 0D ; 下设置对应手柄:.
```

使用默认配置的RemoteJoy录制的视频左上角会有捕获帧数显示，这在制作视频时当然是我们不希望看到的。不过我们可以通过修改源程序去掉帧数显示。用Ultra-Edit-32这款软件打开RemoteJoySDL104.exe，查找-s的ASC II代码，将其修改为-v后保存，即可去掉帧数显示。如果你不会使用UltraEdit-32修改程序也没有关系，我们在文末提供的软件下载包中的Remote-JoySDL104.exe已经去掉了帧数显示。而RemoteJoySDL104old.exe则是保留了帧数显示的版本，以便玩家查看当前显示状态。

怎么样，看了上面的操作，你是否也能够熟练使用RemoteJoy呢？最后给大家说几点使用技巧：首先，在使用RemoteJoy截取视频的过程中，PSP一旦出现读盘或存盘界面时就会导致死机现象，遇到这种问题的解决方法是，先在PSP没有连接电脑的情况下运行RemoteJoy主程序并点击“开始”，然后打开PSP运行游戏，在跳过了读盘或存盘画面后再将USB连线插上，这样就跳过了存读档画面，而插入USB线后PSP显示就能立刻接入电脑了；其次，RemoteJoy使用时对CPU资源占用量非常大，我们可以通过按下Ctrl+Alt+Del三键组合打开电脑的任务管理器，关闭没用的系统进程，并将RemoteJoy的程序优先级设置为“高”（设置“实时”效果更好，不过可能会导致电脑出现假死状态），这样即使你的电脑配置不高也能获得更好的效果。录制好视频文件后，剩下就是进行简单的处理了，这里我们推荐大家使用友利绘声绘影或索尼Vegas来剪辑视频，这两款软件用起来都非常简单，而且容易上手，有关它们的使用我们会在今后为大家做简单介绍。最后给出文中软件的下载地址：http://vista.levelup.cn/editorsftp/pocket/SP69/remotejoy.rar。





文 小超
编 米格

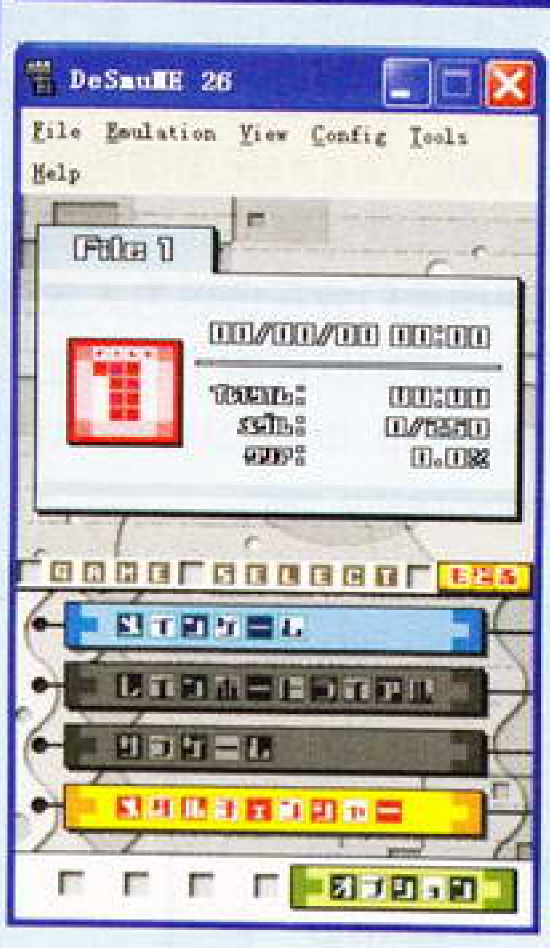
NDS软件学院

VOL.8

暑假期间的数次暴雨让人心惊，北方地区也饱受洪灾之苦，甚至连城市都未能幸免。本地某地下超市，暴雨后成为池塘，积水达一米多深。在大自然面前，一切都显得那么脆弱。下面先来看看NDS软件业有什么最新消息。

软件新闻

DeSmuME新版发布



电脑上的NDS模拟器DeSmuME于7月上旬发布V0.7.2版。新版加入对固件语言版本的支持，提升了OpenGL渲染效果，修复了SPU、GPU方面的错误。测试了《塞尔达传说 幻影沙漏》、《富豪街DS》两款新游戏，仍旧是白屏，而No$gba早已能运行这两款游戏。在与No$gba的比试中，DeSmuME正处于下风，作者要加把劲才是。

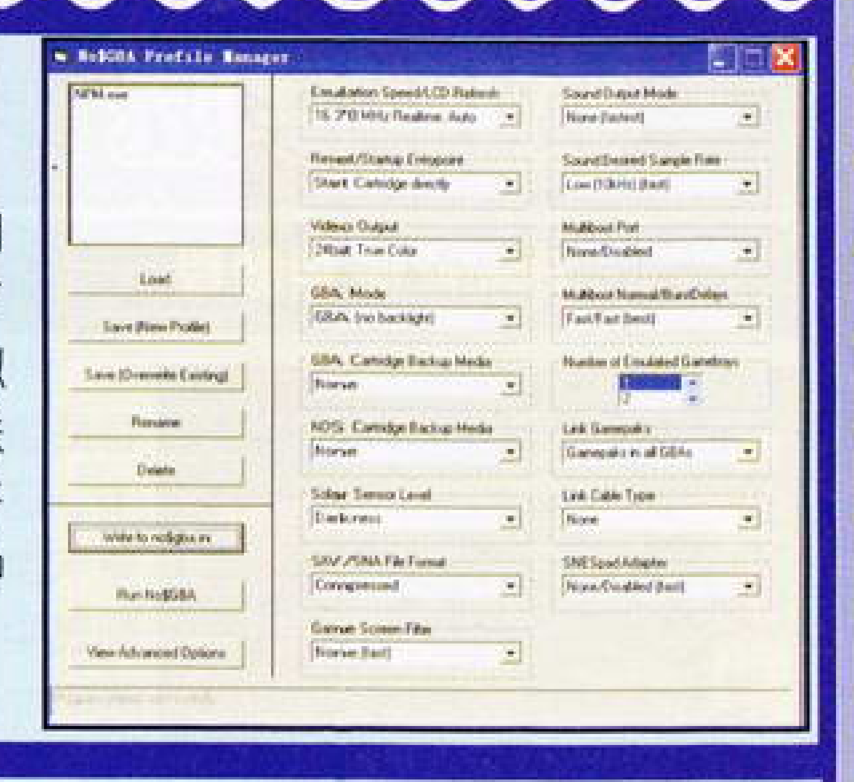
Profile Manager for No$GBA新版公开



每次针对不同的游戏都要调整配置文件是No$GBA最大的缺点，而Profile Manager for No$GBA则可以解决这个问题，能够轻松为不同游戏设置不同的配置。7月上旬Profile Manager for No$GBA发布了R6版，解决了路径错误，改变了界面和部分功能按钮的位置，可以自动读取和写入no$gba.ini文件。够通过File菜单下的Properties选项对插件功能进行设置。

Lameboy DS新版推出

NDS上最好的GB模拟器Lameboy DS于7月15日发布V0.9版。新版加入RTC模拟，修复了GBC游戏的HDMA、分窗口模拟、手柄注册模拟等方面的错误。《泡泡龙》、《口袋妖怪弹珠球》、《口袋妖怪 水晶》等不少游戏的运行趋于正常。之前作者提到的边框显示等功能在新版中并未加入，看来还要再等一等。



ScummVM DS新版公开



NDS上的老式计算机模拟器Scum-mVM DS于7月15日发布V0.10.0 beta2版。新版加入图标，增加边框让鼠标更容易点击屏幕边缘，改进了《Goblins 3》的控制系统，修复了键盘输入错误。

MarcaDS新版发布

久久没有更新的NDS用街机模拟器MarcaDS于7月中旬发布V4.0版。新版采用Lobo、DayDream设计的全新界面和图标，加入对SN76496、AY-8910的声音模拟，支持ZIP压缩文件，支持高分管理，对ROM进行CRC代码校验以避免兼容性问题。新版进步很大，还解决了不少游戏的运行问题，像《Galaga》、《Pin-ball Action》、《Jr Pacman》都能够运行了，《1942》的背景正常了，《Ma-sao》可以发声了。



全新MD模拟器发布

经常玩模拟器的朋友可能知道jEnesis的大名。jEnesis是一款电脑上的MD模拟器，由于使用Java语言编制，所以有着良好的通用性。jEnesisDS就是jEnesis在NDS上的移植版本，让你在NDS上体验MD游戏的乐趣。软件于7月中旬发布了V0.4、V0.4a两个版本。新版支持硬件、软件两种渲染方式，支持PAL、NTSC两种制式以及所有国家的ROM，VDP模拟适用于所有的DMA模式，加入线性显示效果，可以载入SMD、BIN、GEN三种格式的ROM。jEnesisDS上来就有较高的起点，可运行不少游戏，贴图能正常显示，速度也不错，某些游戏甚至能全速运行。但目前游戏记录还有些问题，另外所有的游戏都不能模拟声音。



软件学院

Romer使用教程

软件名称：	Romer
最新版本：	V1.0.3
软件作者：	Kyuzumaki、Xeyphr
相关网站：	http://www.nswgaming.com/Kyuzumaki



NDS ROM内除了游戏数据，还有游戏识别信息，包括游戏名称、厂商以及图标等。如果你使用的是正版卡，这些信息会显示在NDS开机主画面上，现在不少烧录卡也都可以从NDS ROM中读取这些信息，并在游戏列表中显示，方便我们选取不同的游戏。本次我们介绍的Romer软件，就是一款可以修改ROM信息的软件，另外，它还有一个独特的小功能，就是缩减ROM容量，帮你节省烧录卡存储空间。

1 Romer的最新版是V1.0.3，作者是Kyuzumaki和Xeyphr。下载后，将压缩包解压，Romer为绿色软件，无需安装。



2



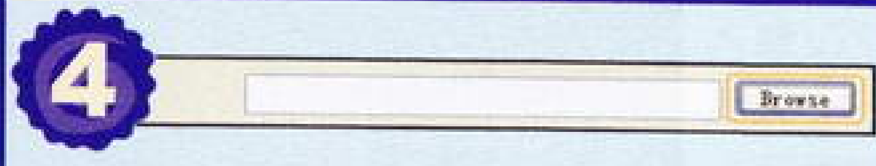
双击Romer.exe文件，程序开始运行。

3



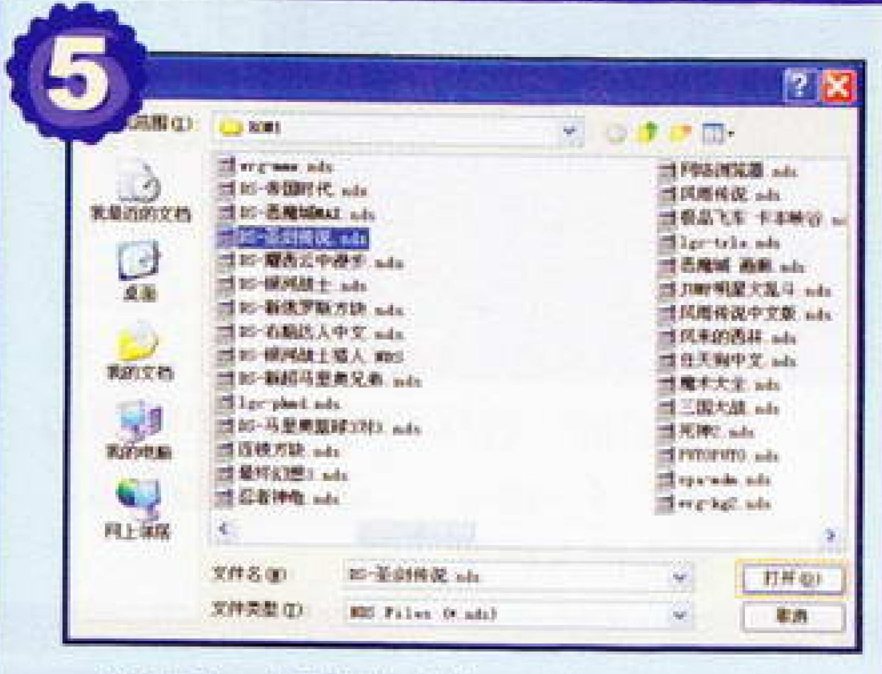
初次运行时会弹出语言选择对话框，Romer提供了英语、法语、西班牙语、波兰语四种语言菜单，建议在下拉框中选择English英语。

4



软件界面分为两大块，上面显示ROM原始信息，下方则是ROM信息编辑区域。首先点击Browse按钮。

5



弹出的对话框中选择要修改的ROM文件名，点击打开按钮。

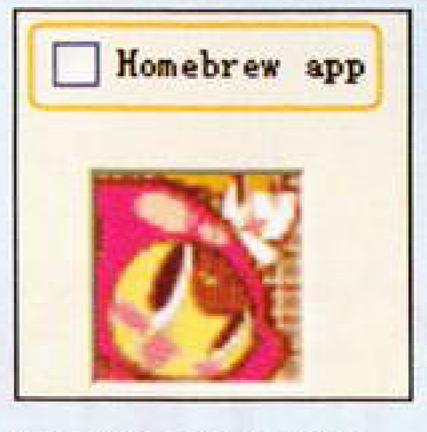


英文	说明
ROM Title	游戏标题
Embeded Title	嵌入信息
Game Code	游戏代码
Header Valid	头部数据是否合法

Rom title	DRILLSPIRITS
Embeded Title	Mr.DRILLER Drill Spirits NAMCO LTD.
Game Code	ADRP
Header Valid	True

软件上方会显示ROM的相关信息和图标。





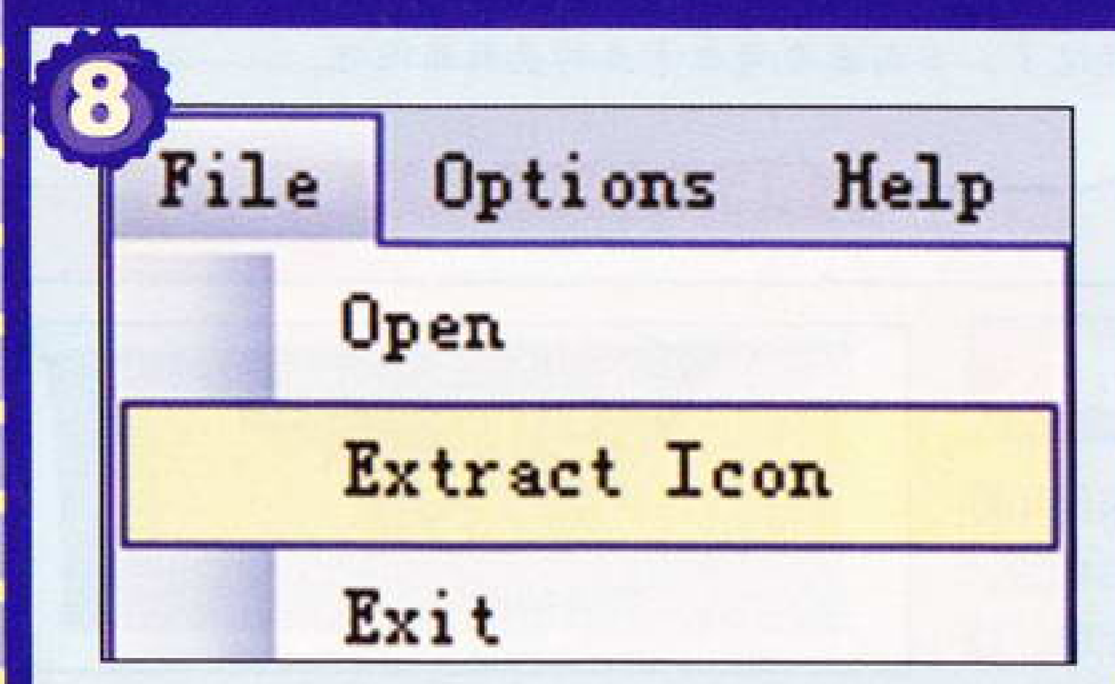
如果打开的不是游戏ROM，而是自制软件，则需要将Homebrew App选项勾上。

10



游戏戏图标也能更换，点击Select Image按钮，会弹出图标选择对话框，点击打开即可。图标文件可以是BMP、PNG、GIF格式图片，但大小必须为32×32像素，并且为16色。

8



点击File菜单下的Extract Icon选项，可以将ROM图标导出到硬盘，格式为PNG文件。数据库、更新图像、下载缺少的图像三个选项全部选中，然后选择需要更新的数据库。

11

下方的指示条会显示ROM容量信息，深红色Used Space表示已经用到的数据容量，蓝色则表示空余的数据容量。如果全部为深红色则表示ROM没有空余的容量可以缩减。

Used Space
26548 KB 32768 KB



Trimoo Rom

将Trimmoo ROM选项勾上，则可对ROM进行缩减。

9



下方的编辑区域，我们能对ROM Title、Embeded Title、Game Code等信息进行编辑，直接输入字符即可。



Apply Changes

点击Apply Changes，开始将信息写入ROM。稍等片刻，信息写入成功。

TIPS 程序无法运行的解决办法

部分用户在电脑上运行Romer时会提示初始化失败而无法运行。这是因为用户电脑没有安装Microsoft .NET Framework V2.0组件包。我们可以从微软网站（http://www.microsoft.com/china）下载组件包并安装，即可正常运行Romer。

NDS大行其道的今天，不知有谁还能记起曾经的GameBoy。最近有传言说，任天堂将会放弃GameBoy商标，GBA的后继者GBE可能会遥遥无期。文末给出软件下载地址：http://down2.tg777.com/software/zjw/69/nds69.zip，并感谢一起游（http://www.17u.com.cn）网友的大力支持。



烧录卡新闻站 VOL.14

文 小超
编 米格

转眼间，暑期已经过去一半。传说中的烧录卡新品在国内并未上市，甚至连促销活动也没出现。这个暑假看来注定要在平静中渡过了。下面看看烧录卡业的最新新闻吧。

M3/G6

厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3新版烧录软件推出



Gbalpha于7月13日推出M3烧录卡用电脑端烧录程序M3 Game Manager的V34d版。新版对应C34内核，更换了游戏转换引擎，可以自动识别少数NDS游戏的特别存档结构，增强了游戏存档兼容性；解决了《洛克人ZX 降临》日版不能正常存档的错误；更新一指通智能库，第1213号之前的所有NDS游戏均可自动配置强制读取并使用中文游戏名称显示。Gbalpha还同日发布了G6烧录卡用U-DISK Manager烧录软件V4.8d版，更新内容同M3 Game Manager V34d版。

M3DSS、R4DS停产一月

暑期正是销售旺季，M3DSS以及R4DS两款烧录卡凭借出色的性能和低廉的价格销售形势十分不错。但经销商们却发现M3DSS、R4DS却越来越难进货。经多方面了解，原来M3DSS、R4DS在7月份整整停产一个月。目前市面上销售的M3DSS、R4DS多为库存产品。M3DSS、R4DS停产适值M3DSR英文版上市，时间上的巧合让人怀疑停产实际上是为M3DSR让路。据悉，8月份M3DSS、R4DS会恢复生产，但产量会逐渐减少。而在M3DSR推出后，M3DSS、R4DS将会完成自己的使命，逐渐退出历史舞台。



Supercard

厂商网站：http://chn.supercard.cn

SCDSO新内核推出

SuperCard于7月18日推出SCDSO用内核V2.0 sp3版。新内核ROM数据库更新到NDS第1206号ROM，修正了金手指或者攻略文件过大影响存档的错误，修正了《塞尔达传说 幻影

沙漏》日版、《最终幻想Ⅲ》欧版等游戏无法加载金手指的问题，解决了《索尼克 冲刺》美版、《欢迎来到动物之森》日版不能在补丁模式下运行的错误，修复了增加存档出错的问题，在文件信息窗口上显示补丁窗口按钮，把SC图标移到scshell目录下以方便DIY皮肤。

如果用户购买的是英文版，内置的金手指代码很少，可以去官方网站下载最新的金手指数据库增加金手指代码。将金手指数据库文件覆盖到sc-shell\cheat目录下即可。另外，SCDSO的存档文件和SC老产品的存档文件是共通的，无需进行转换。



EWin

厂商网站：http://www.ewinflash.cn

Ewin2新版转换软件推出

Ewin小组于7月12日推出Ewin2烧录卡用电脑端转换软件V1.31（0712）版。新版加入了对《洛克人ZX 降临》日版的支持。老用户可以通过烧录软件中的在线更新功能更新到最新版本。



NCard

厂商网站：http://www.superdslink.com

NCard新内核发布



Superdslink于7月16日发布Ncard用内核，U盘版本更新到V1.45，菜单版本更新到V2.52。新版内核对flash底层程序进行了优化，加入了格式化菜单，去掉旧3D菜单程序，释放了NDS内存，修正了《塞尔达传说 幻影沙漏》日版运行后再进入菜单可能会卡在存档备份处的错误，移除了wait.bmp文件，等待画面改为9圆点旋转，颜色能够在global.ini文件中设置。新内核升级时需要重新格式化内存，大家记得要备份好存档。新内核最大亮点是加入了格式化菜单，而无需再通过电脑格式化内存。打开NDS时同时按住START、SELECT键再按A键确认会出现格式化选项。其中Full Format为完全格式化，而Quick Format为快速格式化，Cancel为取消。



厂商网站：http://www.neoflash.com

MK-R6新版内核发布

NeoFlash于7月18日发布MK-R6新版内核V0.3。新版修正了引导错误，可以更好地运行软件和游戏；游戏引导部分升级到V0.2版，能够自动将存档备份到TF卡，并从TF卡中恢复存档；内置MoonShell多媒体软件V1.71版，实现影音功能。升级时，将升级文件拷贝到任意Slot1或者Slot2槽卡带，运行升级程序，NDS屏幕出现“press START to burn the MK6/R6”时，将MK6-R6插入NDS卡槽，再按START键，稍等片刻即可完成升级。



掌机市场扫描

栏目主持 马修

炎炎夏日，想必广大学生玩家都在家里过左手饮料右手掌机的日子吧。借栏目的地方在此提醒一下这部分玩家，除了游戏外，也不要忘记课业和注意健康哦，毕竟身体是游戏的本钱，劳逸结合的生活规律才能有效“保值”。至于玩家口袋的“保值”，就请参考本辑的市场扫描，可以让您了解到近期最新的电玩市场行情。

深圳

文 乌冬

最近和PSP有关的事件连连，新版PSP公布、新自制固件3.51 M33-7的发布、官方固件3.52系统的更新，都说明了PSP是一部很有活力的主机。在国内市场也是尤见如此，所以从面市到现在3年了，PSP仍然是国内掌机市场主力军之一。但是最近PSP正处于大作热潮来临的游戏荒，令PSP市场的销量也略显疲态，又或者是玩家都对新版PSP抱有很大的兴趣，是否会保留资金尝尝鲜那就不得而知了。

根据业内人士透露，全新拼装的机器已经基本不出厂了，现在市面流通的全新PSP都为官方返修机，不过使用方面是没有任何问题的，玩家可以放心购买，一方面也有人推测Sony这样做是为了给新版PSP的生产线作准备。本周的软降PSP的最低价格为标准版1350元，总的来讲和前段时间变化不大，至于硬降PSP，因为不会受各种有利和不利因素影响，仍然维持1330元的水平。

任氏掌机方面，早期颜色的NDSL主机为1100元左右，可以说是深圳今年内的最低价了，想入手的玩家就不要犹豫了，赶快把爱机捧回家吧。上月任天堂推出的“金属玫瑰红”与“光泽银”两款新颜色NDSL至发售以来就引来了众多玩家的关注，日本还一度卖至断货，所以在国内比较少见，价格也会比旧颜色的略贵，为1160元左右。而神游在这两种新颜色方面依然没有消息，毕竟5月份才刚推出了黑色的iDSL，所以想支持国货的玩家恐怕还要等上一段时间了。

NDS烧录卡方面，R4依旧占市场的主导地位，深圳普遍卖200元，因为价格稳定和简单易用一般都是商家的首推。另外还有烧录卡必备的闪存卡为1G金士顿TF卡卖100元，2G则卖160元。

广州

文 江西恐龙

暑期已经过了一半，广州等南方城市迎来了酷暑。不少城市的最高气温持续在36℃至38℃之间徘徊。尽管天气如此炎热，但却阻挡不了广大消费者高涨的消费欲望。广州各大数码卖场都开着冷气空调来迎接客人。在新老客户的光顾下PSP和NDSL的销量持续攀升。

截止到7月末，软降PSP的单机售价持续下跌，现在的最新报价为1318元。颜色则有黑色、白色、粉红色等多种。在一个多月以前，硬降机器和软降机器曾经分别卖过1270元和1370元的价位。一个月过后硬降PSP的售价已经和软降机器没有区别，同样为1318元。

其实软硬机器售价没有区别的原因自然是商家将硬降机器混到软降机器中卖而导致的。一个月前诞生的最新软降程序导致硬降机器没有了销路，各大游戏店都在抓紧时间处理硬降机器。据店员透露，遇到一些不懂软硬之分的顾客时，他们就会推荐硬降机器给他们。而遇到那些专业玩家时，自然就把软降机器乖乖奉上。当然，光靠这一招还是无法处理掉囤积的存货。大部分硬降机器都以较低的价格批发到二、三级城市去了。

记忆棒方面，4G组装高速记忆棒的价格从305元小涨到315元。有些游戏店提供了2G记忆棒更换4G记忆棒的服务，玩家只需要用一条在该店购买的2G记忆棒加180元即可更换为全新的4G记忆棒。笔者建议那些初次买机的玩友一步到位购买4G记忆棒。

任天堂在7月初在日本发售了两款新颜色的NDSL，分别为“光彩银”、“金属玫瑰红”。广州市场上已经可以买到现货，价格为1198元一台。几个月前日版NDSL在国内仍旧卖到1260元至1300元的价格，现在看来出货充足，已经整体下跌到1200元左右了。同时美版NDSL跌到1080元一台，神游iDSL下跌到1120元一台。暑期的到来让NDSL的销量有上升的趋势。烧录卡方面DSLink卖到了120元的价格，而R4依然开价170元。

北京

文 德科

最近在批发商那里听到最多的两个字就是“没货”，许多热门商品供货不足，一时间一些货流量较大的店面和热情的玩家都不同程度地遇到了有价无货的情况。

E3上PSP新型号的公布明显没有当年任天堂将NDS升华为NDSL时那样振奋人心，不过这倒是刺激了老型号——尤其是3.50版本以下可软降PSP的价格，新型号被推上台面就意味着老型号退出江湖。新型号的破解完全是未知数，所以最近PSP的价格在稍有回落之后便开始出现了长势上涨。还有就是3.51 M33-7系统的出现使得《怪物猎人》等原先需要UMD引导的游戏真正实现了免引导，“引导盘”这个名词也许会像以前的加速卡、引导卡一样在完成自己的历史使命后和市场说再见了。

PSP公布新型号，NDSL也没有闲着，“金属玫瑰红”和“光泽银”的公布让一些喜欢时尚的玩家有了再买一台的冲动，一般来说就算加上商家对新颜色的炒作成份，单机的价格也应该在1200左右。最近市场上还出现了一批美版冰蓝色的NDSL，随机带220V变压器，对于喜欢这个颜色且对iDSL的版本抱无所谓态度的玩家来说倒是不错的选择。

还有就是这半个月里闪存卡的价格一直在上涨，而且是以三、五块钱的幅度每天地上升，其中不乏一些JS的恶意炒作，玩家大可持观望态度，等稳定后再做打算。

总之，缺货是暂时的，降价是迟早的，挣钱是挺累的，花钱是挺爽的，在这个“纵情声色”的时代，喜欢什么就买吧，快乐是自己的。

西安

文 西安玩家俱乐部

七月流火，假期中的电玩市场总是那样如火如荼，笔者去逛小寨百汇、解放路、维二街新天地数码城几个等电玩聚集地，发现前来购机的玩家络绎不绝，其中不乏养眼的PLMM。女性游戏爱好者的阵营在不断地扩张，看见学生打扮的MM玩NDSL不用吃惊、看见时尚女性的挎包中装有PSP也不用觉得另类，游戏已成为了一种时尚和自我个性的体现，我们应用平常心看待这种趋势。

在今年E3游戏展上，游戏厂商纷纷推出自己的新产品、新游戏，希望以此来扩大影响，争取更多的用户。更轻、更薄、还有视频输出功能的新版PSP公布，但还是丝毫没有削减暑期学生玩家的购机热情。随着前段时间3.50系统的降级程序出现，曾经物居高不下的软降机价格已经回到之前的稳定价位，金、银、蓝颜色的PSP为1280元左右，黑色普通版1320元左右，白和粉红为1350元左右，而闪存卡方面价格略有回升，目前2G高速棒价格为190元，低速为160元，4G高速335元，低速285元。

至于DSL方面，神游iDSL售价一直保持在1120元至1150元之间，主要是原因还是供货不稳定(据说是国外卖的太火爆了，所以缩减了国内市场)，美版NDSL在1050元左右。因为行货可享受15天包换、一年保修的全国售后服务，比起水货可以说买的放心、玩得开心，玩家不妨考虑。

各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://asp.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP(硬降)	PSP(软降)	iDSL	NDSL	NDS	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1318	1318	1080	1080	—	—	—	—
广东深圳	久圣电玩	—	1300	—	1020	—	380	—	—
陕西西安	西安玩家俱乐部	1250	1320	1130	1050	—	420	—	480
山西太原	逸豪电玩	—	1400	1200	1180	—	500	650(背光)	—
安徽合肥	红星四海电玩	—	1350	1100	1050	650	400	620(背光)	—
浙江杭州	江城博晶电玩	—	1400	1150	1150	—	—	680(背光	—
福建厦门	快乐多电玩	—	1400	1180	1140	—	—	640(背光)	—

硬件短消息

自从改良版PSP公布以来，米格就经常去查阅一些国外网站，等着新型周边出来后献给大家。可惜看来看去，新品却都是对应NDSL主机的，不禁失望了一下。想起PSP诞生之时，连罗技这些大厂都立刻公布自己的周边产品，足可见PSP影响力已经不及当年。当然，最受关注的还要数Wii平台，不管官方还是第三方厂商，制作的新奇周边简直层出不穷。小小的感慨后还是让我们看看本辑“硬件短消息”的内容吧！

文 乌冬

国外周边

NDSL《龙珠Z》卡片包 龟仙流道服版

NDSL专用 ドラゴンボールZ カードケース 龟仙流道着ver

售价：800日元（约人民币53元）

先不说这款产品的实用性，它在外观上首先就给人眼前一亮的感觉，以《七龙珠》中龟仙人的标志为主题，是不是让许多老玩家激动呢？笔者第一眼看到它还以为是一块怀表，如此华丽的外表很难想象竟是NDS的卡片包。能够如此吸引玩家眼球，让人想不买它都难。这款NDSL卡片的主体部分包采用了人造皮革的材料，拉链式开合，以黄色调为主，连颜色都和《龙珠》里的龟仙流道服一样，再加上表面一个醒目的龟字金属牌，的确是一款很FANS向的周边呢。除了龟仙流外，这个系列还有其他许多《七龙珠》主题款式供玩家选择。



NDSL女生挂包

NDSL T-Jean Bag for Girls

售价：12.99英镑（约人民币197元）

这是一款很有特色的产品，从包体的设计上就能看出它是一款女性向周边，粉、蓝、白的主色让整个包体看上去非常显眼，包身的NDS LOGO也是非常醒目。使用性方面，这款挂包外层使用的是其他同类周边很少采用的旋转纽扣开合，内层则是金属拉链，包体使用了比较结实的牛仔布料，耐用又有时尚感，而且内部有垫层充分保护主机，所以NDSL主机放在里面可以十分安心。产品附赠一条粉红挂链，功能方面这款周边身兼两职，既可以当做挂包使用，也可以把吊带拆下当手提包使用，因为使用的是金属扣环，所以拆卸起来一点也不麻烦，就算不想用来装NDSL，当一般的女式的挂包或手提包使用也可以。





PSP车载影院

PSP Drive'N Cinema

售价：59.99英镑（约人民币910元）



从这款产品的名称我们就可以了解到它是一款为汽车设计的PSP周边，严格来说它应该算是一款车载音响支架，只不过是专门给后排座位的人使用罢了。产品的安装十分简单，只要用它的两条固定带将其固定在前排座位上，坐在后排的乘客就可以享受到PSP令人震撼的视听效果了。它有4个音量加强喇叭，足以让整车的人都能听到PSP播放的内容，如果不想骚扰到别人或驾驶员，这款周边也有两个独立的耳机输出口，可以配合附带的加长型耳机来使用。产品还附带了一个红外遥控器，可以方便地调节输出音量。另外，产品采用车载充电器供电，摆脱了电池电力不足的困扰。

NDSL豪华铝盒

NDSL专用アルミケース

售价：7000日元（约人民币460元）

电影里我们总看到主角用铝箱提着一大叠钞票，而这款设计豪华而且体积小巧的铝盒却是为保护我们的爱机而设计的，光亮的金属材质给人一种高贵庄重的感觉。这款产品的做工非常精细，每一处细小的纹理都非常均匀、光滑。为了使它显得更奢华，厂商特地把它设计得像个手提箱一样，外壳采用全铝金属制造，配有扣环锁装置和提手，内部是专门为NDSL量身定造的高密度PU树脂保护层，凹槽形状完全符合NDSL外形，



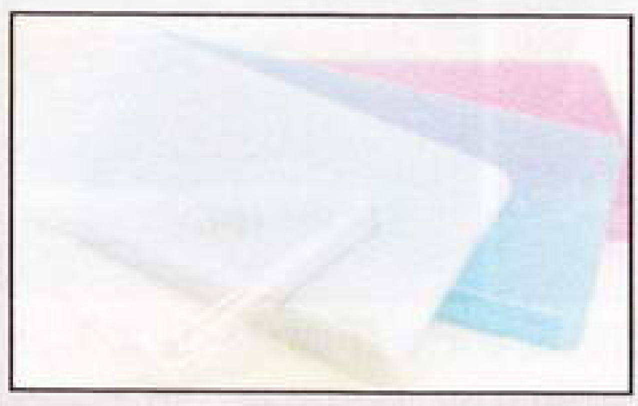


怎么看都觉得恰到好处。除了收纳主机外，这款产品还有专门用来放置其他周边的凹槽，能够容纳两张NDS卡片、一张GBA卡带和一支触控笔，这些凹槽都被合理地安排在箱体上部。只要将主机和一些卡片周边摆放好后，锁好扣环，就可以毫无后顾之忧地提在手上甩来甩去了。不过提着这么华丽的小手提箱，可要小心被人抢哦（笑）。

NDSL个性面盖

NDSL专用カバー

售价：480日元（约人民币32元）



比起各类安装繁琐的保护盒，这款NDSL面盖使用起来就要简单许多，而且能够充分保护NDSL主机最易刮花的上表层部分，其性能一点也不逊色于其他保护盒。只要将它扣在NDSL上表面，轻轻用力压下，左右两侧的卡位凸起就能正好紧锁在主机上。这款产品的另一特色就是颜色丰富，厌倦了默认主机颜色的玩家可以通过不同颜色的面盖为自己的主机装饰，一共有粉红、蓝、白、透明4种颜色。其中不得



不提的就是透明的那款，能在夹层中放置自己喜欢的图片或照片，玩家可以通过不同的图片或照片DIY出各种各样主题的NDSL。

NDSL皮革软包

NDSLライトレザーケース

售价：830日元（约人民币55元）

这款周边的特点就在于它简约明朗的设计风格，除了表面醒目的NDSL字样外，再



也没有任何多余的图案，适合喜欢简洁风格的玩家。在颜色方面这款产品也只有黑白两种，包外层的主要材质是人造皮革，看起来显得光泽亮丽，内部则使用了起到清洁作用的绒毛材料。包体采用了纽扣式开合，简单的结构就能起到良好的保护作用。另外，背后有皮带槽可以将产品固定在皮带或背包的挂带上方便外出携带。

DIY展区

样品提供联系方式：mig@ucg.com.cn

点亮你的按键PSP版



细心的读者一定记得66辑上那款带有背光按键的NDSL吧，这不，无独有偶，这回带有背光按键的PSP又来了。PSP玩家应该都留意到机器上的L和R键是透明的吧，对于喜欢DIY的玩家来讲这可是个很好的尝试机会，套用制作者的话：“把PSP的L、R键点亮绝对是一件很酷的事。”不过PSP内部结构相当地复杂，要把LED灯的电线焊接在PSP的主板上绝不是一件容易的事，还要掏出个电钻在主板上捣几个孔，稍有不慎就会酿成“惨剧”，所以还是那句老话，没拆过PSP的玩家还是不要轻易尝试得好。



自制NDSL触控笔套

说NDSL是一部成功的掌上游戏机是无可厚非的，但是成功也不代表没有缺点，长时间以来触控笔的设计一直受到不少玩家的抱怨，这绝不是笔者个人在诋毁NDSL，事实就是如此，NDSL的触控笔不符合人体工学原理，既短又细，长时间使用玩家一定会觉得手又酸又累。NDS在向NDSL进化的时候，触控笔就已经改进过一次了，特意加长了长度和加粗了笔身，但是为了符合整个主机的整体设计，结果触控笔还是不尽人意，所以厂商之后才会推出各种各样的触控笔周边再榨取一次玩家口袋。不想再让JS宰自己一次的玩家，就自己动手改进现状吧！下面介绍的是国外玩家自己DIY一款NDSL触控笔套，用了一支没有笔芯的圆珠笔把NDSL触控笔装进去即可，当然，为了牢靠，当中可以加一些胶粒填充固定。它制作简单，却能有效解决触控笔长期以来的手感问题。不过改完的笔不能插入主机，牺牲了触控笔的便携性也是这种方法最大的缺点。





书中自有PSP

小时候长辈教我们“书中自有黄金屋，书中自有颜如玉”的道理，时代不断进步，现在这句话居然被用在的PSP身上。由索尼在意大利推出了专门对应学生玩家上课用来玩PSP的专用周边，外形是一本书的样子，但其实只有一个书皮，从正面看几乎可以达到以假乱真的地步，连假手持书的状态都做出来了，实在佩服发明者的想象能力，或者说是恶搞能力。“书”的里面是专门拿来玩PSP的空间，两边各有一个指套，把两个中指穿过指套中，就可以瞒天过海了，不知内情的人还以为你在认真看书呢。另外发明者连书名都想好了，叫做《The Divine Comedy》（神圣喜剧），想想玩家在课堂里用这本书来堂而皇之地玩PSP，还真符合意境。

PSP简易支架

看完复杂的构想，我们来看看一些简单又不失实用的想法，简单到你随手一做就能完成。这是一个由国外玩家制作的简单PSP支架，仅由一张塑料板构成，而且做法也相当简单。首先需要准备的原材料有一张长20厘米宽10厘米的塑料板，市值大约1.5元，工具方面只需要准备一些家里现成的重物。



制作方法是用重物压着塑料板的一头，然后自己再往另一边使劲，使塑料板弯曲，这里注意使劲不能太猛，一定要慢慢来，要不会用力过度会导致塑料板承受不了而折断，首先把它拗出一个“Z”形，然后再把一头拗成一个“7”形，就大功告成了。实际成品



如图所示，承载PSP的位置如果再放两小胶块垫起，就不会挡住PSP的喇叭，效果会更



好。怎么样？觉得不错吧，赶快动手给自己弄一个吧。

掌上PS2



下面我们再来看看一个极其专业的DIY。就目前来讲，大家一定觉得PSP就是性能最强的掌机了吧，不过看过下面这款DIY产品后你一定会大跌眼镜。没错，这部外形有点像GameG aer的游戏机就是传说中的PS2携带版，不过它的主人帮它起了另一个名字，叫做“palmPS2”，意思就是掌上PS2。国外一玩家把PS2的主板、DVD驱动器、液晶显示器都一股脑装进这部大尺寸的掌机里了，其中还要考虑到走线和电源问题，一般人光是看都觉得不可思议，更别说动手去做了。不过笔者纵观整部palmPS2，连个散热口都没有，没有散热口的PS2用起来可要小心当机哦！



掌机游戏综合发售表

《成人脸部锻炼DS》是任天堂继"脑力"、"英语"、"常识力"、"眼力"等一系列"锻炼"作品之后推出的又一个全新品牌，新颖的玩法应该会让不少人跃跃欲试。8月9日是一个令S·RPG爱好者感到幸福的日子，NDS的《SD高达G世纪》新作以及PSP平台的《荒野兵器 交叉火力》都是战棋游戏粉丝期待以久的作品，其中后者更是"《荒野兵器》系列"首度S·RPG化，品质如何值得关注。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2007年8月2日			
滑动冒险 磁石小子 スライドアドベンチャー マグキッド	Nintendo	ACT	5800日元
火车托玛斯 DS基础学习 国语 算术 英语 きかんしゃトーマス DSではじめる こくご さんすう えいご	Rocket Company	ETC	4800日元
昆虫大战 昆虫ウォーズ	Success	SLG	4800日元
绝对音感 音灵大师 绝对音感オトダマスター	Hudson	MUG	3800日元
图书馆DS 名作&推理&怪谈&文学 图书馆DS 名作&推理&怪谈&文学	Dorasu	ETC	3800日元
小鼠大厨 レミーのおいしいレストラン	THQ	ACT	4800日元
Wi-Fi对应 严选桌面游戏DS Wi-Fi対応 严选テーブルゲームDS	Hudson	TAB	2800日元
成人脸部锻炼DS フェイスニングで表情丰かに印象アップ 大人のDS颜トレーニング	Nintendo	ETC	4800日元
2007年8月9日			
大金刚 丛林攀爬者 ドンキーコング ジャングルクライマー	Nintendo	ACT	4800日元
轻松指导 般若心经入门 It's tehodoki 般若心经入门	ASNetworks	ETC	3800日元
SD高达 G世纪 交叉火力 SDガンダム Gジェネレーション クロスドライブ	NBGI	SLG	4800日元
SIMPLE DS系列 Vol.20 战舰 SIMPLE DSシリーズ Vol.20 THE 战舰	D3 Publisher	STG	2800日元
1500 DS魂 Vol.1 麻将 1500 DS spirits Vol.1 麻雀	Tasuke	TAB	1500日元
1500 DS魂 Vol.2 将棋 1500 DS spirits Vol.2 将棋	Tasuke	TAB	1500日元
1500 DS魂 Vol.3 消方块 1500 DS spirits Vol.3 ブロック崩し	Tasuke	TAB	1500日元
1500 DS魂 Vol.4 黑白棋 1500 DS spirits Vol.4 リバーシ	Tasuke	TAB	1500日元
1500 DS魂 Vol.5 花札 1500 DS spirits Vol.5 花札	Tasuke	TAB	1500日元
NEW英语单词目标 1900DS NEW英单语ターゲット1900DS	IE Institute	ETC	3800日元
城镇宠物店DS 200只小狗大集合 まちのペット屋さんDS 200匹ワンちゃん大集合	e frontier	SLG	4800日元
边看边折 DS折纸 见ながら折れる DSおりがみ	TDK Core	ETC	3800日元
偶像小狗 占卜频道 ワンタメ うらないチャンネル	Capcom	ETC	3800日元
2007年8月16日			
声音感情测定器 心灵扫描 音声感情测定器ココロスキャン	SEGA	ETC	3800日元
2007年8月23日			

森林守护灵 エコリス	Interchannel	RPG	4800日元
酒匠DS 酒匠DS	EA	ETC	2800日元
逆转裁判3 逆转裁判3 Best Price!	Capcom	AVG	2800日元
旋风管家 我是罗密欧，罗密欧就是我 ハヤテのごとく! ボクがロミオでロミオがボクで	Konami	AVG	4980日元
仙魔大战大事典 ビックリマン大事典	3 O'CLOCK	ETC	4800日元
最终幻想·水晶编年史 命运指轮 ファイナルファンタジー·クリスタルクロニクル リング·オブ·フェイト	Square Enix	A·RPG	4800日元
天天快乐! Hello Kitty的生活套件 毎日が乐しい! ハローキティのライフキット	Dorasu	ETC	2800日元
2007年8月30日			
英检王 准2级篇 英检王 准2级编	学研Index	ETC	3800日元
ONI零 战国乱世百花缭乱 ONI零 战国乱世百花缭乱	Compile Heart	AVG	4800日元
全家一起来 日本指压师会监修 轻松指压指南 家族みんなで 日本指压师会监修 ラクラク指压ナビ	Dorasu	ETC	4000日元
学研DS 新托业测验完全攻略 学研DS 新TOEICテスト完全攻略	学研	ETC	3800日元
召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣 サモンナイト ツインエイジ 精灵たちの共鸣	Banpresto	RPG	4800日元
SIMPLE DS系列 Vol.21 步兵 部队出击 战场之犬 SIMPLE DSシリーズ Vol.21 THE 步兵 部队で出击! 战场の犬たち	D3 Publisher	ACT	2800日元
积木方块 つんでツミキス	Red Entertainment	PUZ	3800日元
用眼睛锻炼右脑 DS初级速读 目で右脑をきたえる DS速读ジュニア	Mile Stone	ETC	3800日元
爱猫生活 Love Cat Life	Interchannel	SLG	4800日元
海贼王 灵魂档位 ワンピース ギアスピリット	NBGI	FTG	4800日元

PlayStation Portable

2007年7月31日			
疯狂出租车 乘客大战 Crazy Taxi: Fare Wars	SEGA	RAC	39.99美元
龙与地下城 战略版 Dungeons & Dragons Tactics	Atari	SLG	39.99美元
2007年8月2日			
极魔界村 改 极魔界村 改	Capcom	ACT	2980日元
大众高尔夫球场 Vol.2 みんなのゴルフ场Vol.2	SCEJ	SPG	5800日元
2007年8月7日			
古墓丽影 周年纪念版 Tomb Raider: Anniversary	Eidos Interactive	ACT	39.99美元
2007年8月9日			
荒野兵器 交叉火力 ワイルドアームズ クロスファイア	SCEJ	S·RPG	4980日元
大家的地图2地域版 东日本篇 みんなの地图2地域版 东日本编	Zenrin	ETC	4800日元
大家的地图2地域版 西日本篇 みんなの地图2地域版 西日本编	Zenrin	ETC	4800日元
大家的地图2地域版 中日本篇 みんなの地图2地域版 中日本编	Zenrin	ETC	4800日元
2007年8月14日			
麦登橄榄球 08 Madden NFL 08	EA Sports	SPG	39.99美元
2007年8月16日			
SNOW 携带版 SNOW Portable	Prototype	AVG	4800日元
2007年8月21日			
龙骑士的咏叹调 Dragoneer's Aria	NIS America	RPG	39.99美元





精彩内容导视

Vol.69



PSP改良版E3发布会

想知道PSP改良版的真面目吗？想体验PSP改良版公布瞬间的感动吗？那你一定不能错过本辑《口袋光环miniDVD》为您特别收录的"PSP改良版E3发布会"，让我们一起通过影像感受那激动人心的一刻吧！



本辑看点



游戏展望台

收录未发售游戏的第一手影像情报，让您享受最速的视觉冲击！

本辑为您制作的游戏展望台"特大号"，将带您一起领略今年下半年即将发售的PSP大作——《战神 奥林匹斯之链》、《寂静岭 起源》、《恶魔城X 历代记》等，当然还有小岛秀夫带给我们的一段惊喜影像哦！



新作特搜队

全面网罗近期游戏，为您简介最新的作品信息！

本辑为您演示《侦探 神宫寺三郎DS 古老的记忆》、《怪物农场DS》、《洛克人ZX 降临》等5款作品，为您打造最酷的游戏视觉盛宴！



米格的软硬教室

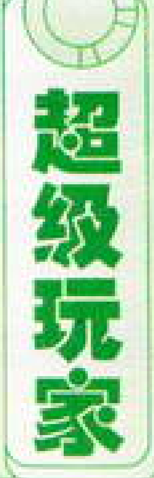
3.51 M33自制固件你感受了吗？新的免盘引导驱动将为没有引导盘的你解决大问题！想知道如何安装，就请收看本辑的"米格的软硬教室"吧！一步步来教会你如何安装、使用3.51 M33。Let's go！





超级玩家

本辑超级玩家是由小编宇轩为大家演示的"《塞尔达传说 幻影沙漏》海王神殿迷宫的0秒通关方法（上）"。这里所谓的0秒通关，就是指在沙漏时间最满的情况下如何利用神殿中的地形和机关，迅速完成这个15层的迷宫。让我们一起来看看宇轩的精彩表现吧！



7月31日

游戏·人

第二十四辑
全国开始上市

暑期
游戏文化祭
强档出击


海量文章精彩美文
尽享阅读快感


平行世界的应援团
应援歌曲大推介


E3 07游戏套装卡片
八枚装劲作纷呈

[卷首特稿]环球名家视点/[传世之书]征服世界的日本游戏艺术/[卷尾特辑]谁是你的治愈系？——治愈系游戏大推介
[特别企划]我选择，我喜欢——透析游戏人的“生死抉择”/[斑斓之书]钢铁巨人的变装——漫谈变形金刚的变形形态
[游人小说]往事随风/[热点追踪]谁搞跨了游戏业？ …… ……

精彩内容满载，切勿错过！



ISBN 7-88527-128-2
9 787885 271282
本手册随盘附赠不能单独销售　掌机王SP口袋光环定价：8.8元